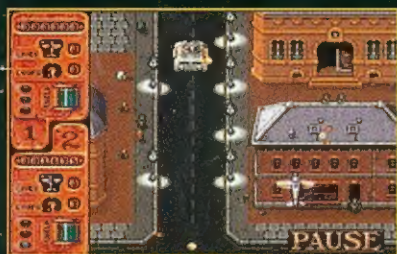


IBM PC AMIGA  
ATARI C64  
SEGA

94/8

A szórakoztató informatikai magazin

**Amiga**  
Out to Lunch  
Bansee  
Heimdall II  
K240



**IBM PC**  
World War II  
Overlord  
Settlers  
World Cup '94



**SEGA**  
Rebel Assault  
Lost Vikings

198 Ft

# GURU



A GURU legyen veletek!



Sziasztok!

Egyhe bőrpír festi arcunkat, amikor arra gondolunk, hogy milyen dolgokat mondtatok ránk és persze miket gondoltatok a lap csúszásával kapcsolatban. Nos persze csak olyan olcsó mentségeket tudunk felhozni, hogy a nagy tankönyv nyomások időszakában nem igazán volt sürgős a nyomdának a mi kis újságunkkal foglalkozni, fontosabb oktatási feladatok foglalták le. A késés az késés, szánjuk bánjuk, de nem igazán rajtunk múlott.

Remélhetőleg nem fog senkit sorscsapásként érni az áremelés, egyszerűen muszáj volt, a papírgyárak havonta emelik áraikat és mint azt tudjuk, a GURU is papírra készül. Igyekszünk tartani a lap árát a következőkben, reméljük az ÁFA emelés hírlapi kacsának bizonyul.

Egyébként késésünket a rossz nyelvek egyből elkönyvelték a GURU csődjének, meg mindenféle csúnyaságot terjesztettek az újságról. Hát, alaposan körülnéztünk, de nem láttunk magunk körül semmiféle csődöt vagy válságot, azon viszont érdemes elgondolkozni, hogy kinek miféle hírek terjesztéséhez fűződik érdeke, mert bizony sajnos erről van szó.

Féltetve a csatározásokat, itt vagyunk és itt is maradunk egy darabig még veletek. A nyári táborban nagyon jól éreztük magunkat azokkal, akik eljöttek, s megpróbálunk jövőre is összehozni egy GURU-tábort - még jobb színvonalon.

Gondolom sokaknak feltűnik majd az újság lapozgatása közben, hogy a megújult játék szekció mellett a lap többi része még érintetlen. A jövő hónapra megpróbáljuk ezt a részt is átalakítani, reméljük sikerrel. A design változással kapcsolatban csak annyi kommentárunk lenne, hogy a fő szempont az egységesítés volt, és persze mellette a bántó olvashatósági hibák kiküszöbölése. Az értékelés remélhetőleg mindenkinek megerősíti a tetszését.

Utóljára hadd hívjam fel mindenkinék a figyelmét a PC GURU átalakulására, ettől a hónaptól kezdve havonta jelenik meg a lap, és ráadásul 16 oldalas komoly melléklettel bővült. Utolsó hírünk a hónapban a JOYPAD, s ha egy kicsit beljebb lapoztok az újságban, akkor meglátjátok mire gondoltunk.

GURU Team



*Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanírt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...*



# Tartalomjegyzék



Universe



Apocalypse



Rendszerbarát



Ray-Tracing rovat



Demologia



A címlapon:  
Lital Divil/Gremlin

## Újdonságok

Játékismertető	4	CD-ROM News	75
		PD zóna	55
		Komoly hírek	76

## Játék teszt

Out to Lunch	6	World War II	24
Bansee	7	Settlers PC	26
Elfmania	8	Globocop	27
Arcade Pool	9	World Cup '94	28
Heimdall II	10	Sierra Soccer	29
Fate (1. rész)	14	Sensible Soccer	30
Incredible Crash Dummies	18	K240 (1. rész)	31
Apocalypse	19	Jack Nicklaus' Golf	36
Overlord	20	C64 rovat	37

## Programozás

Amos	48	Rendszerbarát	71
Assembly rovat	69	Az MPEG	50

## Grafika

Ray-Tracing rovat	56	Lightwave galéria	65
		Lightwave	73

## Állandó rovatok

RÚNA	43	Sega rovat	60
Levelezés	46	Atari rovat	66
Zenemánia	49	Így könnyű...	70
Apróhirdetés	53	Hardware bazár	72
PC ABC	54	Külvilág	78
		Demologia	80

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János

Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a

szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft,

Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs,

valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj:

6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú

DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:

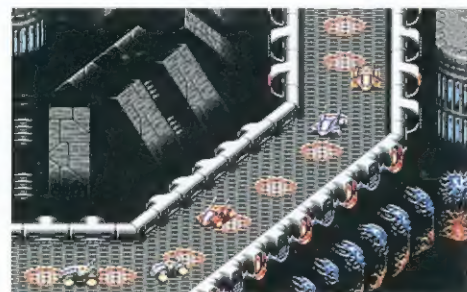
Alföldi Nyomda Rt. • 5285 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató



# Újdonságok

## All Terrain Racing

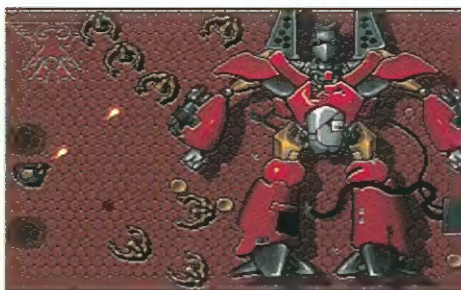
A Team 17 mindig is nagyon kellemes programokkal rukkolt elő, nem felejtették el az Amigát. Ezt látszik igazolni, hogy míg más cégektől nem érkezik valami sok biztató hír a fejlesztésekkel kapcsolatban, addig a Team 17 rengeteg játékon dolgozik jelen pillanatban is. Az első ezek közül az All Terrain Racing, melyet talán egy Micro Machines-hez lehet hasonlítani. 36 pályán lehet száguldanunk kis autónkkal (legalább is Circuit Race



módban). Különféle alagutak, rámpák, ugratók és egyéb csintalanságok nehezítik a vezető dolgát a pályán, persze a különböző típusok eltérően viselkednek. Két játékos természetesen kihasználhatja a Battle mód előnyeit. Nagyon várjuk a programot már, mely A500, A1200 és CD<sup>32</sup> verzióban fog megjelenni.

## Tower Assault

Az Alien Breed II-re gondolom mindenki emlékszik, nagy kasszasiker és remek játék volt. Nos, a folytatás mint mindig, most sem marad el.



Lássuk most sorban, hogy milyen újdonságokat fog tartalmazni a program. 50 klasszikus felépítésű pályán kell megküzdenünk az idegenekkel, de persze a pályák hasonlítani sem fognak az előző részekre. Kiegészítésképpen 4 új idegen fajjal is találkozhatunk bolyongásaink során, arra ne is számítsunk, hogy ezek kesztyűs kézzel fognak velünk bánni.

A pályavégi ellenségek, kikkel össze fogunk kerülni, eddig nem látott borzalmakat fognak okozni, ezt a rémületet talán csak a játék egészen végigvonultatott hangulat képes még teljesebbé tenni. A szeptember folyamán megjelenő játék minden létező Amiga típusra megjelenik majd, no meg persze CD<sup>32</sup>-re is.

## Super Stardust

Nem ismeretlen gondolom a Stardust név az Amigát használó olvasók előtt, a program zseniális megoldásaival igen népszerű volt.

Nos, a népszerűséget úgy látszik a Team 17-nél is érezték, így hamarosan megjelenik a Super Stardust. A kizárólag A1200-ra és CD<sup>32</sup>-re megjelenő játék, mint azt már sejteni lehet, kihasználja az



AGA üzemmódokat, 256 színben fog tűnődökölni a program. A programozók 8 csatornás zenét és teljesen újratervezett pályákat ígérnek, és ráadásul még 2 speciális küldetést is beraktak a 30 normál és 4 alagutas küldetés közé. Minden grafikát újra renderelték a játékban, így biztos, hogy kimagasló élményben lesz részünk úgy szeptember magasságában.

## Dragon Stone

Egy 7 pályás RPG készülődik mostanában a Core színeiben. A képeket elnézve akciókban gazdag program lesz a Dragonstone. A hagyományos Core minőségben készülődő program nagyon sok újdonságot ígér a bátor kalandozóknak, kik szembe merészelnek szállni Agon démonikus hordájával.

Persze nem véletlenül van a játék nevében a Dragon szó, a sárkányoknak is komoly szerep jut a programban, mely csak egyszerűen a DragonTime-nak nevezett korszakban játszódik. A 3D-s ábrázolás és kiváló grafika mind igen kecsegtetővé teszi a játékot mindenki számára, remélem együtt fogunk kalandozni a misztikus földön.

Bear™



## Skeleton Krew

2062-ben kezdődtek a bajok a Deadly Aggressive Destruction Incorporated-dal, mikor is a cég megépítette és utcára küldte az első prototípusát a cryogenetikus mutánsainak, melyeket csak Psykogenix



néven ismerünk. A Military Asserainment Department-nek természetesen meg kellett tenni a szükséges lépéseket, megbízták a probléma elsimításával a Skeleton Krew nevű, kissé morbid csapatot. Evvel a kissé bárgyú alaptörténettel büszkélkedhet a Skeleton Krew, mely szintén a Core megbízásából készül az AGA módokat használó gépekre. A játék stílusát tekintve egy izometrikus Shoot-em-up, melyben rengeteg izgalmas élmény, rengeteg fegyver és veszélyes helyzet vár a Skeleton Krew tagjaira. Remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog a játék, jó lenne újra egy klassz lövöldözés.

## Central Intelligence

Nem messze Brazília partjaitól terül el a Sao Madrigal sziget. Nagy mennyiségű anyagi, és egyéb erőforrást investáltak ide a nyugati nagyhatalmak, nemcsak a hatalmas olajtartalékok, hanem a sziget elhelyezkedésének stratégiai fontossága miatt is. Az elmúlt hetekben bekövetke-

zett véres katonai puccs eredményeként azonban a sziget egy fasiszta diktátor kezébe került. Az Ocean forgalmazásában hamarosan megjelenő Central Intelligence-ben egy magasrangú titkosügynök szerepében kell a szigeten a rendet helyreállítanunk, azaz a néhai "nyugatbarát" kormányt újra hatalomra juttatnunk. Hogy milyen eszközöket használunk a cél elérésének érdekében, az csak tőlünk függ. Mindent bevethetünk a telefon lehallgatástól az orgyilkosságig. Szövetkezhetünk a gerillákkal, vagy akár szimpatizáns diákokat is bevonhatunk az akcióinkba. Nem lesz lineáris a játékmenet, így minden egyes döntésünkkel befolyásolhatjuk a történet további kimenetelét. A program teljesen ikonvezérelt, így az irányítással senkinek sem lesznek különösebb problémái. A stratégiai játékok kedvelőinek minden bizonnyal sok kellemes órát fog jelenteni.

## Under a Killing Moon

Azt hiszem, sokan vannak, akik nagyon várják már az "Under a Killing Moon"-t. Nem kevesebb, mint három CD-n fog megjelenni, ami már magában is hatalmas rekordnak számít. A játék grafikája a képek tanúsága szerint félelmetes lesz, a helyszíneket ray-tracing technikával állították elő, míg a szereplők mind digitalizáltak lesznek. Természetesen csak hivatásos színészeket alkalmaztak a program



elkészítéséhez, így például találkozhatunk Margot Kidder-rel, ki a Superman filmek női főhősnője volt, vagy Russel Means-szel, akit utoljára az "Utolsó Mohikán"-ban láthattunk. Az ACCESS szoftverháztól már megszokott módon természetesen itt is nyomoznunk kell, remélhetőleg a fenomenális grafika nem fog a játszhatóság rovására menni. Csak az a fránya "Insert Disk 3" felirat ne lenne ott...

## Universe



A nyáron CORE Design-ék sem tétlenkedtek, hiszen augusztusban kerül kiadásra a UNIVERSE címet viselő kalandjátékuk. Hősünk -Boris Verne- egy speciális "Virtual Dimension Inducer" névre hallgató szerkezet "segítségével" egy idegen dimenzióba teleportálódik. Teljesen ismeretlen világokat és fajokat kell felfedeznünk, rengeteg animáció és hang kíséretében. Néhány akciórészlet is beépítettek a programba, ami azért nem biztos, hogy szerencsés lesz egy kalandjáték esetében. A program -mint a manapság piacrakerülő kalandjátékok nagy része- teljesen ikonvezérelt, így az angolul kevésbé tudóknak is valószínűleg könnyebben hozzáférhető lesz.

Del



## OUT TO LUNCH

Kedves maszkalós játék kicsiknek és nagyoknak, speciális stílussal, humoros ötletekkel és minden egyébbel, ami kell neked és nekem! Cool!

Hardware igény:  
A1200

15 z

MINDSCAPE  
AMIGA DISK

Pierre le Chef a Mindscape legújabb hőse, mely hat országban, negyvennyolc pályán az örületbe kerget mindenkit! Ezt Te sem hagyhatod ki, még akkor sem, ha kezdetben nem vagy oda a grafikától és az irányítástól.

Ez hamarosan elmúlik és azon veszed észre magad, hogy mint egy felbőszült bika, indítod vadászatra Plerret újra meg újra! Hogy mire vadászunk? Nem másra mint kajára! Persze a különféle zöltségek, tojások és egyebek pánikszzerűen, s sokszor igen leleményesen menekülnek előled. Ráadásul csak úgy nem érheted hozzájuk, a fejükre kell ugranod vagy a megfelelő fegyverrel kell lebénítanod áldozataidat. Ezután kell elfognod őket a hálódal. Össze-



gyűjthetsz egyszerre többet, vagy egyenként is a ketrecbe viheted a zsákmányt. Persze jó lesz vigyázni, mert titokzatos módon Noir rendszeresen szabadon engedi a rabokat! Őt is jobb ha elintézed, rögtön amikor feltűnik! Az élet saj-

nos nem ilyen egyszerű, mert a hatodik pálya környékén már vadételek is megjelennek a színen, és ez nem a nyálcsöpög-tető özgerincben ölt alakot, hanem lövöldöző paradicsomokban, rémkaralábékban és e-



gyebekben. Jó ha őket is minél előbb levered, mert komoly gondokat okozhatnak!

Ugye, kezd tetszeni?! Hát még ha elmondom, mennyi féle stuff rejtőzik az egyes pályákon; fagyik, nyalókák, dobozos üdítők, torták, ... wow, kár hogy fogyó-zom!

És ezek a fantasztikus tájak! Svájc, milyen csodás itt a leve-

gő! Igaz kissé csúszik a jég, de ez semmit sem vesz el a táj szépségéből! Görögország, Athén, ki ne vágya ide?! Nyugat-India, igazi egzotikum; gusztí gyümölcsök, strand. Rémes, hogy itt is melózní kell! Voltál

már Mexikóban? It's Chili time! Sokakat ismerek akik kedvelik a mexikói kaját. Egy kis hajkurászás jól tesz az emésztésnek... Kínában megismerheted a távolkeleti konyha rejtelmét... Az utolsó helyszín mi más lehetne, mint Franciaország?! Ne feledd, kezd bele a csodás tájképbe, mert gondjaid lesznek! Szedd össze magad, nyerned kell!

Az egyes pályákon meghatározott számú "alapanyagot" kell elcsípni. Hogy ez ne legyen olyan könnyű, az időintervallum is meghatározott. Nincs idő cél-talan kalandozásokra! Persze nem árt alaposan felkutatni



minden zeget-zugot, mert hűen a maszkalós játékok hagyományaihoz, itt is rejtett bónuszok vannak. A dobantók, teleportok, titkos utak színes kavalkádja feldobja a hagyományos gyűjtögetéstől már megcsömörített játékosokat! Szóval készíts magad mellé egy zöltség- vagy gyümölcstálat, ragadd meg a joyt, s vágj bele!



Lily the FruitBuster



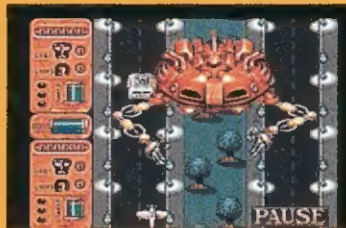
# BANSEE

Vegyél egy klasszikus lövöldözős játékot, mondjuk az 1942-t. Szórd meg egy csipetnyi grafikával, lehetőleg 256 színűvel persze, adj mellé egy kis CD minőségű zenét és hanghatást, mindezt csomagold be egy jó kis sztoriba, és máris kész az új lövöldözős csoda a Bansee.

1999-ben járunk a Földön ugyan, de egy másik idővonalon, egy olyan technikai fejlettségi szinten, ahol is a légcsavarral hajtott repülőgép jelenti a repülés csúcspontját. Nincs mikrohullámú sütő és a TV-k is még csak fekete-fehérek. A Styx Birodalom idegen hódítója veszélyezteti a földi létet, mindenre elszántan kezd meg az inváziót. Szerencsére akad a földön ki szembe tud szállni vele, ezt a bátor pilótát Sven Svardensvartnak hívják és mi fogjuk alakítani a játékban.

Két különböző Bansee típusú repülővel repülhetünk a játékban. A normál Bansee fighter-rel az első 4, míg a Sub-light Bansee fighter-rel a maradék 3 pályán nyomulhatunk. Természetesen nehézségi szintet is választhatunk a játékban, de figyeljünk arra, hogy ha Easy szinten indulunk, akkor nem kerülhetünk fel a High Score-ba és ráadásul csak az első két pályát próbálhatjuk ki. Természetesen minden pálya után kapunk egy password-öt.

Mindkét player-nek (mert ugyebár ketten is játszhatunk a játékban) egy kis állapotjelző táblája van a képernyő bal oldalán, melyen a legfontosabb információkat láthatjuk (pontszám, élet, shield, fordulási lehetőség).



A lelőtt ellenségek után néha kis kockák hullanak felénk, ezek különböző plusz jutalmakat jelentenek. Különféle lövés fészeket kaphatunk így (double, triple, 45°-os, slideshot), rakétákkal szerelkezhetünk fel (missiles, homing missiles), valamint bombákat is kaphatunk (bombs, smart bombs). Nem csak a fegyverek fontosak természetesen, így jól jön néha a Speed Up (gyorsító), a Loop (megfordulások száma), az Extra Life és Shield, valamint egy kis jutalom-pont, vagy éppen tüzerő.

Lássunk most egy kevés ízelítőt a különböző pályákról, csak azért, hogy tudjuk mire számíthatunk:

## - Level 1: Atlanti-kan Ocean

Mova Scusha kikötővárosát kell elpusztítaniunk, mely a Styx birodalom keleti kapuja. Az utunk a tenger felett vezet, és az ellenfelek bőséges falkái támadnak ránk. Az első főellenséget két nagy repülő erőd jelenti, két faj-

ta fegyverrel is fel vannak szerelve. Ezután még több ellenség támad ránk, és ráadásul most már a hadihajók is tüzet nyitnak. Ezután 3 periszkóp emelkedik ki a tengerből, és máris egy összehangolt tenger-alattjáró támadás áldozatai leszünk. Utolsónak egy nagy daruval kerülünk szembe, amit gépágyuk és ballonok védnek. Pusztítsuk el a darut és máris jön a következő pálya.

## - Sub-Level 1: Sky Zone

Kemény anti-aircraft elhárító tűz fogad minket a felhők között, miközben a ballonokat kell kerülnünk.

## - Level 2: Styx City

A Styx City-t védő erőket kell megsemmisítenünk úgy, hogy közben gyűjtögetjük a felszereléseket a Bansee űrbéli repüléséhez. Főszörnyként egy nagy robottal kell szembenéz-nünk, mely a város központi épületeit védi.

## - Level 3: Arctic Wastes & Aridona Desert

A Styx parancsnokság védelmi bunkerét kell lerombolnunk az Aridona sivatag északi csücskén. A téli, fagyos világhoz alkalmazkodva bizony még az eszkimók is ellenfeleink lesznek, persze azért nehéz tankok és különféle harci gépezetek is előfordulnak a pályán. Fő ellenséggént egy 4 képernyőt felölelő bunkerrel akad dolgunk, melyet már csak a Loop funkcióval tudunk elpusztítani.

## - Sub-Level 2: Asteroid Belt

A menekülő Blardax űrhajóját kell üldöznünk egy aszteroida mezőben.

## BANSEE

Egy kis fun lövöldözős játék, mely több nagyobb cégnek is a dicséretére válna. Remek grafikáját és sodró lendületét nagyon jól eltalálták a program készítői.

Hardware igény:  
A1200, 2MB RAM

85%

CORE DESIGN  
A1200  
CD 3.2



## - Level 4: Planet Veenix - Styx Base

A végső pálya, cél a bázis elpusztítása. Tömégtelen mennyiségű ellenséges egységgel kell megküzdenünk, főellenséggént pedig különböző mókás dolgokkal találkozhatunk a galaxis legerősebb tankjától kezdve a mutáns teremtményekig.

Hiányzott már egy jó kis lövöldözős játék a CD<sup>3.2</sup> és A1200 választékból, bár a Disposable Hero már igen nagy rajongó tábor szerzett magának. A CD<sup>3.2</sup>-es változat külön érdekessége, hogy FMV részleteket is tartalmaz a CD, mely igazán nagy élményt nyújt a használójának.

Bear™





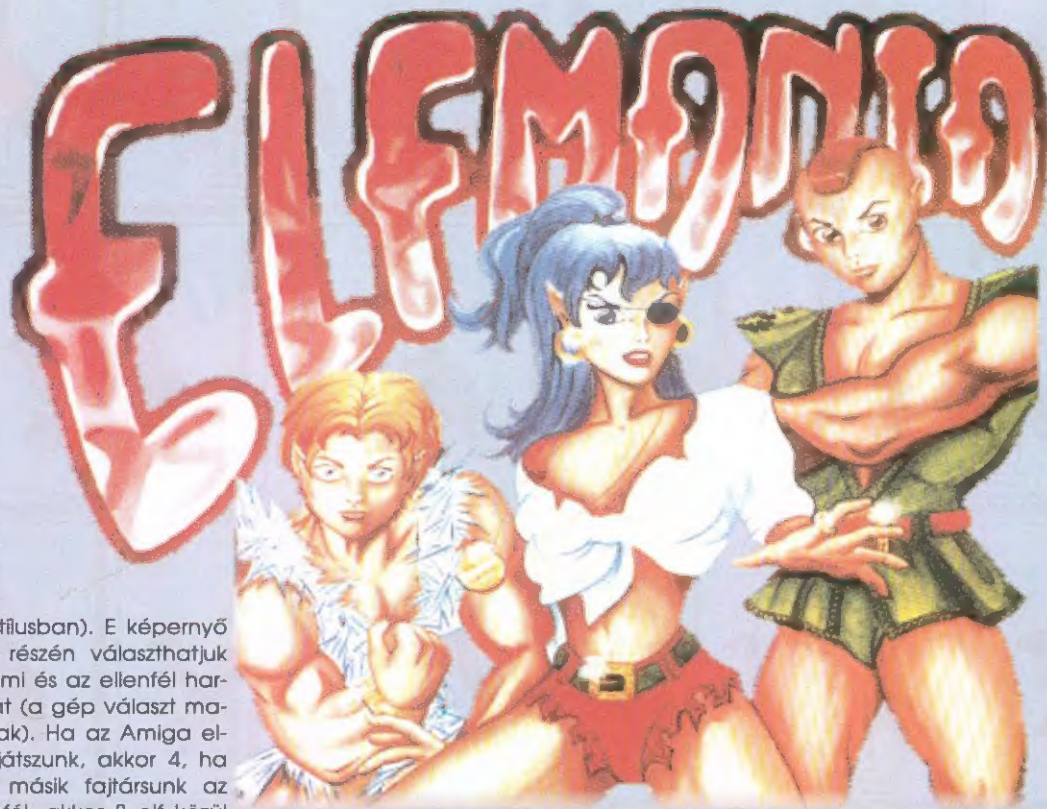
## ELFMANIA

ELFeledett ELFekek kelnek versenyre, s csak egy ELFnek kell jeleskednie. Ez nem EL-Fuserált game, melyet ELFekek tetsz szekrényedben ELFáradva, és a lelketlen, kegyetlen ellenfeleket leverve. Nekem tetszett, teljesen ELFogadható egy A500-as szerkezeten is!

Hardware igény:  
AMIGA 500-1200

81 %

MINDSCAPE  
AMIGA DISK



Úgy látszik, az elfek egyre inkább unják azt, hogy egyszerű csapatagok legyenek különféle RPG- és fantasyjátékokban. Először (kb. 2 éve) egy fiatal elf kérte ki a kalandlapját és igazolt át egy ELF nevű másképző játékba. Sorsát megirigyelve most nem kevesebb, mint hat társa váltott lapot. Úgy határoztak, hogy ők majd egymást verik laposra. Na nem csak a pénzért, vagy mert szado-mazo klubot alapítottak, hanem ennél sokkal nagyobb és nemesebb célért: a tét Muhmulandia királyi széke! (Na meg az ezzel járó hatalom.)

Muhmulandia négyzet alakú országokra oszlik. Az országokban győznünk kell (becsületes küzdelemben) az aktuális bajnokok ellen. Ha mi vagyunk a jobbak, akkor királyi(-nővé) koronáznak minket, valamint megkapjuk a Mágikus Sárkány Legyezőt, melynek segítségével bölcsen tudjuk kormányozni országunkat.

A játék elején válasszuk ki, hogy az Amiga vagy ismerősünk ellen játszunk. Ezt követően Muhmulandia térképét szemlélhetjük, mely a 36 tartományt egy 6X6-os négyzetrácsban ábrázolja. Amely négyzetben a játék folyamán X jelenik meg, ott a "Player 1", ahol pedig O, akkor a "Player 2" vagy a gép nyert. A teljes győzelemhez egy sorban kell végig nekünk győzni (amő-

ba-stílusban). E képernyő alsó részén választhatjuk ki a mi és az ellenfél harcosát (a gép választ magának). Ha az Amiga ellen játszunk, akkor 4, ha egy másik fajtársunk az ellenfél, akkor 8 elf közül választhatunk.

Harcosunk mozgathatja speciális módon a joystickkal történik, az alábbi módon:



**Mozgás:** Jobbra-balra  
**Ütés:** Joy előre (átlós irányokban is) + tűz  
**Rúgás:** Joy hátra + tűz  
**Védés:** Joy le + tűz (védés guggolva), tűz + Joy le (védés álló helyzetben).

Ütések mind a három szekcióban végrehajthatunk, védést csak alsó- és középsőben. Természetesen mindegyik harcosnak van speciális támadása is. Ezt a következőképpen tudjuk kiváltani: joy hátra+ tűz, a joyt pedig rángassuk addig, míg be nem pörgünk. Nem túl látványos az igaz, de annál hatásosabb!

Ennyi infóval már remélem mindenki laposra tudja venni ellenfelét. A harcosok között van egy Janika nevű leány is, ami számomra meglepő, ugyanis az eddigi RPG/fantasy játékok karaktergenerálójával elf fajta választásánál nem kínáltak föl ilyesmit, hogy Male/Female/Both (vagy hermafrodit). (Talán az Elfmaniból tanulnak a storyboardosok!)

A játékkal kapcsolatban hallottam olyan véleményt, hogy a töltés/tiszta játékidő arány elég rossz. Ez szerintem egyáltalán nem így van! A grafikához képest a töltési idő nagyon kedvező, elég csak a Street Fighterre gondolni. A grafika nem a legszebb és az animáció is darabos az Elfmaniahhoz és egyéni igényeimhez képest, valamint négy egész lemezt foglalt el (Amigán). Bár aki konzolhoz szokott, annak bizonyára kedvezőbb a SF. Tény az is, hogy az elfek nem tépik ki egymás szívét és gerincoszlopát. (Mióta láttam a Robocop II-t, tudom, hogy mire kell a SF brutális harcosának a fej és gerinc!)

Az Elfmaniban csak a pénzeket kell begyűjtenünk úgy, hogy

beléjük ütünk-rúgunk-kardozunk-kalapácsolunk. Ugyanezt tegyük más egyéb szállingózó kincsekkel is, melyek ellenfelünk K.O.-ja után tűnnek fel. A pénzekkel plusz még ellenfelünknek is okozhatunk sérüléseket, ha egy általunk megütött pénzdaráb eltalálja őt. Ha elegendő pénzt összegyűjtöttünk, bejuthatunk egy Bónusz Pályára, vagy egy Dupla Díjű Küzdelemben vehetünk részt. A Bónusz Pályán pénzeket kell gyűjtenünk, a Dupla Díjű Küzdelemben pedig minden sikeres akciónk dupla pontot ér.

Az Elfmaniat bátran ajánlhatom mindenkinek, aki szeretne egy jót verekedni a számítógépe segítségével, de nincsenek túlzottan szadista ambíciói. Nagyon szép grafika (nem AGA-s, de teljesen azt hittem, mikor először láttam!), kellemes digitális hangok, finom animáció és elég gyors (azért is!) játékmenet, melyet egy külső meghajtóval még gyorsabbá tehetünk. Hiányolom a winchester támogatást, mert erre a játékra azért áldoznék két megát.

Tehát: 1-2-3-ELF!

M. D. Jan



# ARCADE POOL

Tizenhat golyó és egy dáko – mi az? Nem, nem. Nem marslakó aluról. Segítek még egy picit: asztal hat lyukkal. Hát nem találta, nem lomtalanításra ítélt konyhabűtör. Elárulom: POOL!

Még hozzá olyan, amire már nagyon régen vártam. Nincs félórás asztalforgatás 3D-ben, nincs ilyen-olyan finomkodás, állítga-

is, bár ő bizonyára nem viseli el olyan sokáig vesztésre/nyerésre álló lelkünk szavakban megnyilvánuló érzelmi kitöréseit. A játékot minden amatőrnek kötelessége megvenni, mivel nem a felső árkategóriába tartozik. Sőt...

A kezelés egyszerű, mint a tenyérrel történő arcuiverés. A

alatta levő két sorban beállított játékot kezd.

Demo session: demo játék.

Player set up: Játékosok beállítása. A játékosok nevére klikkelve átírhatjuk azokat (csak human játékosnál), illetve egy másik nevet kérhetünk (beépített játékosnál). Azt, hogy egy játékost a gép irányít, vagy mi, azt a név után található ábra jelöli (erre kattintva változtathatjuk is); IC-computer, mouse-ember.

General Options: itt ezeket állíthatjuk:

In game sound: játék közbeni hangok, zörejek (ezek teljesen jól sikerültek, nem érdemes ki-csapcsolni).

Music Volume: zene hangereje.

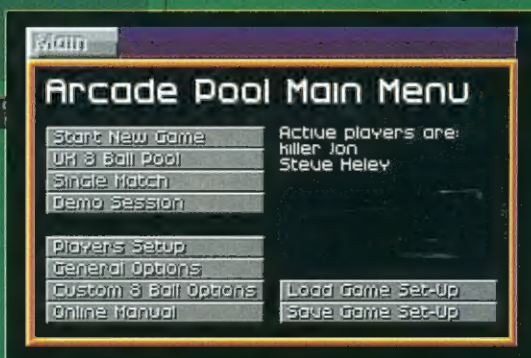


tás a különböző nézőpontok között, nem, semmi ilyesmi. Egyszerűen fel vagyunk ragadva a plafonra, és onnan szemléljük az asztalt. Bal gombbal beállítjuk az irányt, a csavarást, az ütés erősségét, odavetjük ellenfelünknek, hogy "ezt figyelj, chicken!", azután erőteljesen lenyomjuk a jobb gombot. Ez igen! Mindent a szemnek, semmit az észnek. (BootaPC-s felnéz a DOOM-ból: eeee az a móódodat valamire emlékezteti!)

Igen, igen, csak hogy ez ARCADE POOL! Számomra az egyik legjátszhatóbb játék '94-ben. Pontos, gyors, és ami nekem a legmeggyőzőbb: ad esélyt a humán játékosnak. Természetesen lehet játszani ember-társunkkal

program felismeri az AGA-s gépeket, s külön enhancell a grafikát és a hangot. A pool szabályaira nem térek ki külön, mivel a programmal az összes általam ismertet lehet játszani. A "Custom 8 Ball"-nál mi is átírhatjuk (bizonyos fokig) a szabályokat. A kezdési menükben a következő opciókat találhatjuk:

Start new game: az



Game skill level: a gép tudását szabályozza.

Table Friction: a posztó érdekességére van hatással. Sima pályán olyan, mintha jégen játszanánk.

Aiming Tool: a célzást segítő vonalat, és a fehér golyó útját

## ARCADE POOL

Tisztára be lehet golyózni ettől a stufftól. A játszhatóság teteje! Mindenkinek ajánlom nemtől és kortól függetlenül.

AMIGA 500-1200

85%

TEAM 17  
AMIGA DISK

szimuláló kört kapcsolhatjuk ki-be.

Wich ballset to play: golyókészlet választás.

Wich balze colour: a posztó színe. Torreádor lelkületű játékosoknak sajnos nincs vörös!

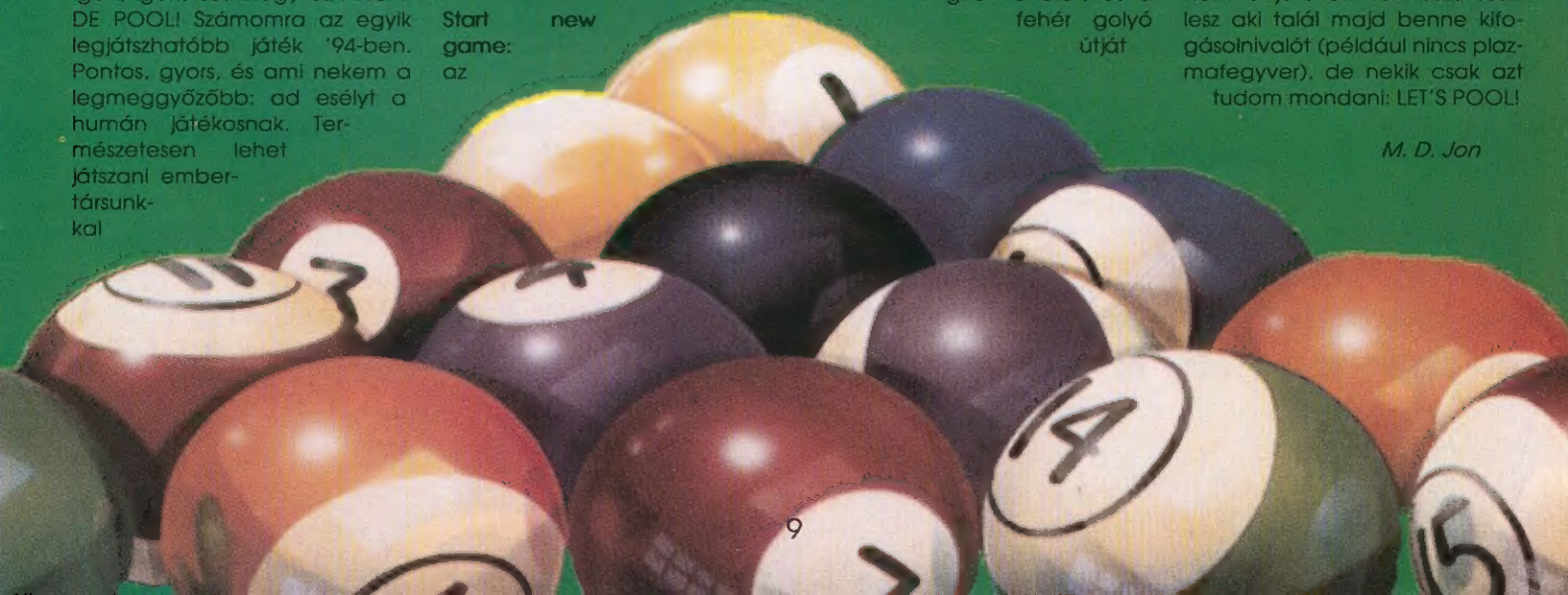
Custom 8 ball options: Itt saját magunk szerkeszthetjük meg a szabályt. (Csak a "Custom 8 ball" játékéti!)

Online manual: Sok hasznos információ birtokosai lehetünk, ha tudunk angolul.

Ha ténykedésünk sikeres, ki-menhethetjük a játékostáblázatot, valamint keservesen összeállított trükklovésainkat (trickshot) is.

Többet nem érdemes mondanom, mert csak dicsérni tudnám a játékot. Természetesen lesz aki talál majd benne kifogásolnivalót (például nincs plázmafegyver), de nekik csak azt tudom mondani: LET'S POOL!

M. D. Jon





## HEIMDALL II

Szép grafikával megáldott Core program, mely a régi jó hagyományokat viszi tovább, igazi élmény egy bátor kalandozó számára.

Hardware igény:  
A500, 1MB RAM  
NEM A1200 KOMPATIBILIS!

85%

CORE DESIGN  
AMIGA

A Core Design programozói nem télenkednek az utóbbi időben. Szépen "beérett" a Heimdall II is! Igazi csemege az Amigás tábornak, végre nekünk is jut valami nyílem-nyalom dolog... Az alapsztorit megtaláljátok a GURU egy régebbi számában (94/4), nincs mit hozzá tenni. Aki esetleg nem olvasta; a lényeg, hogy megint hőst kell játszunk, mert a Mindenható Istenek nem tudják nélkülünk megoldani problémájukat... Heimdall és Ursha feladata legyőzni Loklt és visszaszerezni a Ro'Geld amulett négy darabját. No persze ez nem olyan egyszerű, s ez benne a szép!

### IRÁNYÍTÁS

Kissé körülményes, de meg lehet szokni. Heimdall/Ursha mozgatása, a harcok során (támadás és a hárfítás), valamint a

tárgyhasználat a joystick segítségével történik /kiváló a joypad is!/. Az egyebekhez szükség lesz az egérre (nem arra aki törrött gerinccel hever az egérgóban!).

A képernyő beosztása optimális, erőteljesen grafika központú; hatalmas játéktér, szinte minimális helyet foglaló ikonok. Fent balra az éppen aktuális karakter képe világít. Mellette

1. táska (ld. később),
2. aranyaink száma (közös va-



- gyon!).
3. az eszköz- illetve a mágiahasználat ikonja,
4. mágikus rúnák (ld. később),
5. aktuális spell (kezdéskor üres),
6. aktivált spellék és végül
7. a Ro'Geld indikátor.

A vörös csík az egészségi állapotot (PC tulajdonosoknak: ha ez zöldre vált, akkor érdemes egy méregtelenítést eszközölni), a kék a manna mennyiségét



jelzi. Menjünk sorba!

**Táska.** Újabb ikonhegyek.

1. **Kézifegyverek.** Az alsó kard-sziluetthe kell helyezned amelyiket használni akarsz, különben harc során pórul jársz.

2. **Fegyverzet.** Ide kerülnek majd a páncélok...

3. **Dobófegyverek.** Nagyon hasznosak, nem árt bekészíteni ide pl. kezdéskor az íjat, de ne feledd, nyilakra is szükség lesz!

4. **Egyebek.** Ide kerül pl. a fellebb említett nyílvevő, a potlók, flakák, kaják, stb. Ha egy tárgyat használni szeretnél (pl. scroll átadása), azt is itt kell "bekészítened".

Ha bármelyik stuffból egyenként szeretnél csipegetni, használd a jobb gombot.

5. **Áldott szimbólumok.** No comment.

6. **Talizmánok.** A portálokra való átjutáshoz "beélesíteni" nem kell!

7. **Bármit megvizsgálni, elolvasni stb.**

8. **Kaja, pia** bevétel.

9. **Tárgy eldobása.**

10. **Aktuális karakter tulajdonságainak részletezése.**

11. **Állásmentés.** (Szükség lesz egy H2Save lemezre!)

12. **Kimentett pozíció betöltése.**

13. **Kilépés.**

### Mágia

Sok idő telt el azóta, hogy megteremtették a világot. Varázsolni könnyű, ha Isten vagy. A halandók egyszerre képtelenek felfogni a mágia egészét. Hosszú generációk során, a rúnák segítségével megtanultak varázsolni, de ez nem jelent korlátlan lehetőséget. Egyes világokban bizonyos rúnák nem működnek! Akik előrehaladnak a mágiahasználatában, azoknak egyre kevesebb energiafelhasználásába kerül ugyanazon spell elsütése.

A megfelelő fejlődéshez mindhárom típusú mágiát (**battle, spirit, task**) használnod kell. Az egyes rúnákat a játék során kell megkeresned és felszedgedned. A tekercseken és varázskönyvekben megtalálod a spelléket. Ezeket írd fel, aztán dob el a "hordozót", különben hamarosan betelik a kezéd!

A varázslat elkészítése nagyon egyszerű. A megfelelő rúnákat kell kijelölni az egyes ablakokban. Négy spellt készíthetsz be, de a főképernyőn csak az egyik lesz azonnal használható, a többi használatához be kell lépned





újra a rúnákhoz. Itt helyben el-  
küldheted, vagy aktiválhatod.  
Az aktivált, védelmet nyújtó  
spellek a következő ablakban  
fognak megjelenni.

Ezek típusai: mágikus pajzs (van  
hosszabb és rövidebb ideig  
ható), mágikus hatás erősítése,  
fizikai erő növelése, valamint  
méreg-, tűz- és mágiavédelem.

Még néhány szó a Ro'Geld Indi-  
kátorról. Minél közelebb kerülsz  
az Ro'Geldhez, úgy változik en-  
nek a mágikus ábrának a színe.  
Ettől függ az is, mennyi manna  
szükséges egy-egy varázslathoz.  
A színek növekvő sorrendben:  
fekete - kék - vörös - lila. Érde-  
mes rá odafigyelni.

Ennyit így röptében, és most...  
Következzon itt a végigjátszás!

Kezdekör egy misztikus helyen  
találsz magad, Heimdall a vilá-  
gok kapuinál tette készen vár.  
Mivel Ursha felderítő-képessége  
jóval magasabb, én átváltot-  
tam a hölgy Irányítására, de le-  
het, hogy csak a női mivoltom  
miatt szerettem jobban vele  
menn. A felszedett íjat, nyíl-  
vesszőket készítsd be, és a kar-  
dod is helyezd készenlétebe! A  
nálad levő flaskát a kútnál fel-  
töltheted. A csarnokból több  
portál nyílik, és ezeken csak a  
megfelelő talizmánnal lehet be-  
lépni. Mivel jelenleg egyetlen  
talizmánod van, sok variáció  
nincs, menj Midgardba!

## MIDGARD

Vizsgáld meg a két oszlop tábláit.  
Válaszd az eszesebbet, löj  
bele egy nyílvesztőt. Menj át a  
mágikus hídon. A barátságta-  
lan fickó semmiféle alkura nem  
hajlandó, a fahídon nem jutsz  
át. Kénytelen leszel kerülni.  
Ugorj le a placcról, találsz egy  
titkos alagutat. Kelj át a hancú-  
rozó koponyákon.

Elérted RURIK falvát. Nézz be a  
házakba, de készülj fel egy  
esetleges támadásra is! A rak-  
tárban ne felejtse el kinyitni a  
hátsó polcon levő ládát, egy

szép és a későbbiekben igen  
hasznos ékszer van benne. A  
balfban mazsolázz kedved és  
pénztárcád szerint... Rurik, a  
falú vezetője elmondja, hogy  
ellenségeik szövetségre léptek  
Lokival, s kellene némi segítség  
a túlerővel szemben. Ennél töb-  
bet nem tudsz kihúzni belőle, a  
lényeg, hogy tele van a hóci-  
pője a Hakratokkal, és gyűlöli  
Eadric népét. Látogasd meg a  
másik falut! A kocsmában fon-  
tos hírekhez juthatsz; megemlíti  
a Rurik elleni háborút, kiderül,  
hogy elvesztett a király fia, egye-  
sek a Haratokról álmodnak és  
érdemes Andert is meghallgatni.  
EADRIC házában a ládákat  
vizsgáld meg alaposabban,  
majd menj be a falú vezetőjé-  
hez. Érdekes, hogy mindenki azt  
hiszi a másiktól, hogy szövetke-



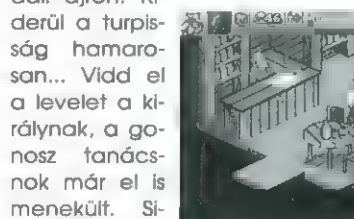
zett a Hakratokkal. Kéne vala-  
mit tenni... add oda az ékszer  
Eadricnek. Cserébe kapsz egy  
levelet, ezt vidd el az "ellensé-  
ges" faluba. Végre mindenki  
happy! Jutalmul kapsz egy  
passzust, amivel bejuthatsz a ki-  
rályhoz. Indulás!

## A KIRÁLY KASTÉLYA

A trónteremben a tanácsadó  
elmondja, hogy eltűnt a király  
bátyja és a fia. Az uralkodó a  
testvérét gyanúsítja a gyermek  
elrablásával. Jutalmat is fela-  
jánl, ha megtalálod őt. Az asz-  
falról vedd el a borosüveget, jó  
lesz alaposabban megvizsgálni.  
Milyen érdekes, a vérforraló  
nedű mérgezett. Nahát, nahát,  
itt valaki nagyon huncut! A  
trónterem emeleti ajtaját má-  
gia őrzi, itt egyelőre nem jutsz  
át. Irány a konyha! A szolgáló-  
lány gyanús dolgokat tapasztal  
északánként, de nem hisz neki  
senki. Te fogadd meg tippjeit, ő

látszik a legmegbízhatóbbnak  
az egész bandából.

Menj ki a kertbe, itt elcseveg-  
hetsz a királynővel, szegény tel-  
jesen ki van borulva. A királyi  
hálóban egy mágikus könyvet  
találsz, és az ágy egyik oszlopán  
egy titkos kapcsolót. A falre-  
keszből vedd ki a gyűrűt, evvel  
lejuthatsz a börtönszintre. A  
Hakratot le kell verned, nincs  
mese. Nehogy bemenj a túlól-  
dali ajtón! Ki-  
derül a turpis-  
ság hamaro-  
san... Vidd el  
a levelet a ki-  
rálynak, a go-  
nosz tanács-  
nok már el is  
menekült. Si-  
került megint  
boldogságot okozni, pozitív ez a  
játék, nem? Irány az emelet!



Lőj egy-egy nyílvesztőt a falon  
levő nyílásokba, vigyázz a tűzrel!  
A kis szobában megleled a Ro-  
'Geld első darabját. Jó, a királyi  
család problémáit már megol-  
dottuk, de ne feledjük a kisem-  
bert sem.

A HALÁSZ konyhája látszólag el-  
hagyott, de a szekrény kinyitása  
után előbukkan a szegény em-  
ber. Elrabolt lánya megmenté-  
se a mi feladatunk. Jó legyen,  
ha már ezt rendelte a sors /és a  
Core Design/.

LOKI emlékhelyén a megfelelő  
teleportba lépve feljuthatsz az  
emeletre. Itt egy böszült Hakrat  
ront rád, ha ügyes vagy, össze-  
szedhetsz néhány nyílvesztőt...  
A következő teremben szedd ki  
a csapdából a stuffot. A szobor  
mellett, a falikapcsolót meg-  
nyomva két újabb tárgyat te-  
hetsz zsebre. Jó lesz siegni, mert  
a szomszéd szobában a halász  
lány elég kényelmetlen pózban  
vár...

Kiszabadításáért hálából ad  
neked egy talizmánt,  
amely nyitja az Utgard 1  
portált. Mielőtt elhagynád  
a kegyhelyet, a legelső te-  
remben vizsgáld meg ala-





posabban a falikutat. Egy aprócska lift emel fel a titkos tartóhoz, melyben hasznos varázslatot tartalmazó scroll van. Rurik falván keresztül elhagyhatod Midgardot, lépj be a megnyílt portálon.



## UTGARD

Véres csatajelenet fogad, s a kapun nem engednek be. A szakállas fickó még él, hallgasd meg utolsó szavait! Nem sokat tudott már mondani, de ha követnédt őt... Menj a tűzkörhöz és lőj bele egy nyílveszőt! A félhomályban térj vissza a szakállashoz, siess mert hamarosan viszik a Valhallába. Most kicsit bőbeszédűbb lesz, figyelj a szavaira.

Ha visszaállítod a világosságot, megtalálod az említett páncélt. Vedd fel, így bejuthatsz a kapun. Menj be a királyhoz, majd nézz egy kicsit körül a várban. A boltban feltöltheted készleteidet, úgy hiszem van miből. A konyhában tápoalhatsz is. A várat a másik kapun át hagyd el. Az óriások szigetén a flakókból önts vizet a lávakútba. Így a következő teremben átjuthatsz a hidon. Az utat követve elérsz egy nagy terembe, ahol megtalálod az Utgard 2 talizmánt.

A HQ-n az asztalnál döntsd fel a gyertyát, az elégé halom alatt van egy újabb fontos stuff. Menj vissza a portálokhoz! Tiszta habzsi-döksi, már négy portál nyitva. Menj először UTGARD 2-be. Igaz itt egy fejbekölintással várnak,

de könnyen kijuthatsz a börtönből. Menj fel a helybéli uralkodóhoz! Add át Danak levelét. Ordok is ad egyet cserébe, vihetjük vissza Danakhoz /sehol egy motor.../. Na ne olyan sietősen, előbb menj le a lépcsőn, kutasd át a csontvázat is. Megvan a Ro'Geld második darabja! Most viheted a levelet. Szerencsére Danak nem egy újabb irományt, hanem Kelar'yn talizmánját adja neked. Lépj be a másik világba vezető portálon!

## KELAR'YN

Ez a világ három részre oszlik; Tal Ker'yn, az istenek birodalma, Her Ker'yn, a halandóké és Sho Ker'yn, a gonosz Ashoké.

Her Ker'ynben találkozol Kariellel, Ander főpapjával. Békés szunyókálását egy jelenés zavarja meg. A misztikus alak nem más, mint Ander, a természet istenének szelleme. Szomorú történetét végighallgatva megtudjuk, hogy Ashok elpusztította testvéreit, csak ő maradt életben, s rejtőzködött mostanáig. Segítened kell legyőznöd őt! Úgy látszik mindenhol gondok vannak mostanában, nagy bajkeverő ez a Loki! A druidából egyelőre semmi értelmeset nem lehet kihúzni, menj tovább.

A faluban barátságtalan fickó fogad, a vízparton pedig egy szerencsétlen ember üldögél. Nem látszik túl boldognak. Menj tovább! A fegyverműhelyben meg kell ölnöd a hajcsárt. A hálás munkások neked adják a Dakta parancsnoknak készített kardot, és figyelmeztetnek, hogy Ashok invázióra készül. A kocsmában szomorú gyilkoságnak lehetsz tanúja, legalább bosszuld meg! A bolt a szokásos, nincs mit taglalni. A díszes ajtó mögött kicsit keményebb csata vár, de nem vesztes.

Ha végeztél, menj vissza a kikötőbe. Búcsúzóul verd le az utolsó harcost a faluban. Irány a Dakta HQ! Itt is van egy bolt, érdemes kicsit bevásárolni, mert durvulnak a dolgok. A barlangban ugorj le, fuss a bemélyedésbe és nyomd meg a kap-

csolót. Ha a kincstárba mész először, akkor varázsolj egy mérgezés elleni védelmet! A nagyteremben egyesek nem akarják bepiszkolni a kezüket, a saját árnyaddal kell megküzdened. Nem vesztes, a lényeg, hogy állandóan mozogj. Ezután már csak a pap marad, őt simán legyőzöd, mert lassú. A dobó-fegyvereiddel percek alatt véghezvethetsz vele. Vedd fel a Tal Ker'yn talizmánt! A kincstárban vigyázz, kígyóvesztély!

A hét kérdőjellel megnevezett helyen egy rejtvényt kell megfejtened, amihez nélkülözhetetlen a rúnák ismerete. Ezek után



be kell tömnöd a tátogó szájakat, s már meg is van a Ro'Geld harmadik darabja! A druida ligetén keresztül menj vissza a portálokhoz!

Tal Ker'yn. Az istenek otthona. A hat teremben egy-egy feladat vár rád, s a jutalmad egy-egy szimbólum lesz. Ezeket kell a csarnok küszöbére helyezned.





Mira, a fény istennőjének szobájában egyszerű kis labirintus vár. Hopp-hopp megvan az első jelkép. Jarok, a gyengék védelmezője két "párbajjal" leckéztet meg. Mirin, a halál istennője. Hogy hozzá bejuss, meg kell halnod! Itt nemcsak a szimbólum, hanem több hasznos stuff is vár; az epel rúna, Mirin koronája és egy remek fegyver /Osk axe/. Az istennő természetesen mindkettőtök életét visszaadja. Anderit már ismerjük, de a két szép szemünkért ő sem adja oda jelképét.

Egy logikai feladatot tartogat a számunkra. Békés helyszín, kellemes agytorna. Ketar, a lég istene. A felhők között fogsz barangolni, teleportok segítségével. Feltétlenül szedd össze a fűkőrpajzsot, a sisakot és persze mindent amit látsz. Siri, az igazság istennője. Hozzá csak Mirin meglátogatása után érdemes bejönni. Tedd a Halál Úrnőjének koronáját a fejre, majd lépj a körbe. Ha tetteid megnyerik Siri bizalmát, megkapod amit akarsz.

A csarnokban tedd a fűkőrpajzsot a sugár útjába, majd vedd fel a Ro'Geld negyedik darabját. Most menj vissza Anderhez! Ő megmondja, hogy a továbbiakban mit kell tenned. Mielőtt visszatérnél saját birodalomba, keresd fel Karielt! Add oda neki a természet istenének jelét! Az erdőben rejtőző járaton belépve titkos helyre jutsz. A tekhnós hátán utazhatsz a szigetre. Itt megtalálod az utolsó tűzmanót. Az amulett segítségével magaddal tudod vinni őt, hasznos segítőtárs lesz!

Menj vissza a Te világodba, s lépj be a furcsa, csontváz alakú, villagó szemű portálon. A tűzmanó átsegít a láván. Szedd össze a sárkányfogakat, majd lépj be az ajtón! A Hakratok meg nem szűnő támadása mellett kell tovább haladnod, de az Osk fejszével ez nem lesz gond. Lépj be az emeleti ajtón,

s etesd meg a tátogó fejedet. Innen az út teljesen egyirányú, árnyharcosok sora támad rád.

Hamarosan rátalálsz Helára, Loki lányára. Mit ne mondjak, nem túl ígéző a hölgy. Lőfegyverekkel nem tudod megtámadni, a közelébe lépni halálos. Sajnos az ajtón egyelőre nem jutsz be, valamit kéne tenni... A jobb oldali falon titkos kapcsoló van, mögöttes ajtó nyílik. Lépj be és dobj egy-egy sárkányfogat a körökre. A teleportálás után keresd meg a sárkány szemét! Illeszd a helyére! A mágikus körrel visszamehetsz az előző helyszínre, de felesleges. Menj tovább a labirintusban, a tróféák folyosójáról már Loki trónterme nyílik. Itt kellemetlen



meglepetés várja azokat, akik azt hitték, hogy egy kis csata után itt a vége, fuss el véle...

Sho Ker'yn. Mintha azt mondták volna, hogy csak a mazochisták jönnek ide! Püff neki. A csuklyások leverése után /vagy helyett/, keresd meg a falon a titkos ajtót, majd haladj tovább. A vibráló mintákkal teli teremben a lila ábrák sebeznek, a sárgák visszaraknak a kezdéshez. Az átkeléshez sok sikert! A nagy kapu feltárolásához le kell győznöd saját másodat mindkét főhőssel.

A szobrok melletti termekben kell helyt állnod Urshával és Heimdallal. Itt fognak pórul járni azok, akik csak az egyik karakterrel mentek, vagy nem használták kellő számú varázslatot. Ha nem elég magasszintű a két főhős, bizony itt könnyen elvé-



rezhetsz! Sajnos ha áttutottál ezen a próbatételen, még akkor sem vagy túl a nehezén... A kútnál két irányba mehetsz. Balra nem kisebb feladat vár, mint a Ro'Geld visszaszerzése. Ha megvan, menj vissza a kúthoz, irány a másik út. Ashokhoz hozzá kell vágnod az amulettet, hogy tovább juss (mire én erre rájöttem...). A kapun kilépve újra a portáloknál találod magad. Loki bösz támadását könnyen visszavered, majd ledobod őt a mélybe...

Huh, ezen is túl vagyunk... Asgard ismét megmenekült. Sajnos a záró képsorokat többszörös próbálkozás után sem tudtam megnézni, rendszeresen kifogyott. Ez úgy általában jellemző volt Sho Ker'yn világában. Kár, szívesen megnéztem volna! Elég szomorú, ha az eredeti game is elvérzik olykor-olykor, persze az is lehet, hogy csak engem nem kedveltek az istenek... Ettől eltekintve a program nagyon jó, kiemelkedő a grafika, talán még megbocsátható a disc csere-bere. A zene és a hangeffektek nem nyújtottak különösebben nagy élményt, többet vártam. Szép volt, jó volt, köszönöm, ennyi.

Lily





## FATE

Egy jó öreg kalandprogramot szedtünk elő a feledés homályából, ámbátor a program mai napig megállja a helyét az ebbe a kategóriába tartozó programok helyett. A cikksorozatot remélhetőleg minden kalandot szerető Amigás szívesen fogadja majd.

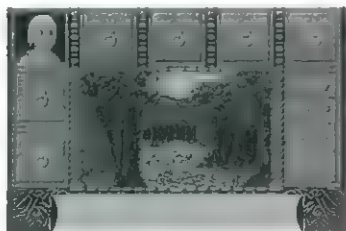
Hardware igény:  
A500, 512 KB RAM

99%

RELIN  
SOFTWARE  
AMIGA

# FATE

Kitartó olvasóink még emlékezhetnek rá, hogy valamikor 1992 őszén már elkezdtünk egy FATE leírást. Ez eléggé el nem ítéhető módon abbamaradt, pedig a FATE a legjobb szerepjáték, ami valaha is megjelent. Ezt felelősségem teljes tudatában jelentem ki, senki sem áll buzogánnyal a hátam mögött. Tudom sokan felhördülnék erre a kijelentésemre, de ez a teljes igazság. Nem mondom, vannak részek, amin lehetett volna még csiszolni, gondolok itt a tárgyak kezelésére, harcrendszerre, fejtörőkre, grafikára. A program egészét tekintve azonban



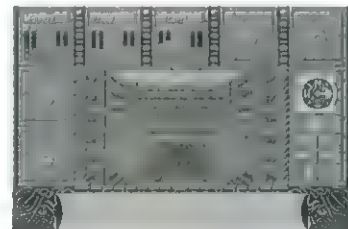
magosan ver minden szerepjátékot. Ez az a program, amiért a PC-sek a lelküket kitennék, csak hozzájussanak. Sajnos ez lehetetlen, ugyanis a legjobb RPG anyagilag akkora bukás volt, hogy a Reline cég meg is szűnt létezni. Ez a kis német csapat nem volt anyagilag úgy elelészve, mint a nagy software házak és nem költött eleget reklámra. Az AMIGA verzió után már nem volt lehetőségük megcsinálni PC-re és Atarira. A Beholder sorozatot kedvelők ne is üljenek neki ennek a kalandnak. Ezt nem lehet egy-két hét alatt végigvagdalkozni, első nekifutásra 170 óra volt a tiszta játékidő. Statisztikát vezet a

program szinte minden cselekvésünkről, hányat léptünk a játékokban, levert szörnyek száma, tiszta játékidő (visszatöltések nélkül), mennyi ideje vannak a csapatban a tagok stb. Talán ez az egyetlen szerepjáték, aminek olyan jól sikerült a védelme, hogy nem sikerül megtörni teljesen (halakn jegyzem meg, hogy ez lehet az oka a viszonylagos ismeretlenségnek), annyit tudtak megcsinálni, hogy a lemezeket másolhatóvá tették. A password nimfát már nem sikerült kiiktatni és ezen kívül van néhány érdekes ábra a kézikönyvben, ami igencsak megkönnyíti az előrehaladást. (Stone Guardian, nem kell felásni egész szinteket rejtett kapcsolók után.) Aki csak hasára üt a védelemnél, azt kínos meglepetés érheti a későbbiekben, minden ok nélkül kövé válik a csapata, elhaláloznak idő előtt, a programozók feje kerül a karakter helyére. A játék gyári verziója 2 azaz kettő db lemezzel! Sima



500-on és 1200-en is fut, nem felejtették el a HD install opciót sem. Kezelése borzasztó egyszerű, lehet a numerikus billentyűkkel rohangálni, kell ennél több? A feladat is rendkívül összetett, rengeteg dungeont kell felderíteni, barlangvasutat beindítani, varázstól összerakása, segítő

társak kiszabadítása. Ezeket a küldetéseket a városok lakóitól szerzett információk alapján teljesíthetjük. Hatalmas a játéktér ahol kalandozhatunk, 4 nagyváros (Larvin Cassida, Valvice, Katloch) és 5 falu (Laronnes, Perdida, Fainvil, Pirate Rock, Memoc). Aztán még van egy óriási vadon temetővel, szobrokkal, erdőkkel és egy hatalmas



mas óceán vagy 100 szigettel. Sajnos nincs automata térképezés, de semmi ok a csüggedésre, folyamatosan fogjuk közölni a térképeket is. Nem beszéltem még a 4 nagyváros alatt meghúzódó labirintusrendszerekről. Mindegyik 7 szintes és tele van mágikus tárgyakkal (és persze az azokat védő szörnyekkel). A városokban betérhetünk kocsmákba piálni, pihenhetünk a fogadóknak, okosodhatunk a Guildekben, vásárolhatunk a kovácsnál és a boltokban, pénzt rakhatunk a bankokba, meggyónhatjuk a bűneinket, utazhatunk a barlangvasúttal és gyógyulhatunk a templomokban. Van egy pár lehetőség ugye? Rengeteg mindent el lehetne még mondani így hirtelen, de azt hiszem jobb lesz, ha elkezdem a leírást, és majd ha olyan helyre érek, akkor kitérek a részletekre. Winwood a legszebb éveiben békésen él-



degélt a kis lemezboltja jövődelméből az ötödik út sarkán. Ha valaki megkérdezte volna tőle mi is az a kalandozó, lehet nem tudott volna érdemleges választ adni. 1932-ben már igen előrehaladott állapotban volt a technikai fejlődés és a sötét kö-



zépkor minden nyomora már csak történelem. Egy gyönyörű áprillisi délután iszonyú fáradtság vett erőt rajta. Gyorsan bezárta kis boltját és ledőlt aludni. Álmában egy titokzatos öregembert látott, aki furcsa szavakat mormolt és különös mozdulatokat tett a kezével. Hirtelen egy másik alakot is megpillantott, aki egy vörös, ragyogó kapu felé sodródott a semmiben. Saját maga volt. Mikor elérte a kaput az öreg még egyszer ránézett s eltűnt. Winwood egy fogadóban tért magához, ami leginkább a kosztümös filmekben látottakhoz hasonlított. Rövid kérdezősködés után kiderítette, hogy egy a Földdel párhuzamos világba került át, ahol a fejlődést nem a technika, hanem a mágia biztosította. Szüksége volt egy kis magányra, ezért gyorsan elhagyta a fogadót. Az úton a távolban lovasokat látott közeledni, ezért gyorsan elbújt a bokrok között. A fegyveresek távozása után a fogadóból már csak üszkös romok maradtak. Valóságos vérüldöt rendeztek és egy titokzatos, világok között utazót akartak mindenáron kézrekeríteni. A biztonság kedvéért Winwood az éjszakát egy magas fán töltötte. Éjjel felé járhatott, mikor megjelent az első farkas. Egész éjjel a fogadó környékén kutattak valami után. Reggel egy magányos lovas érkezett a romokhoz. Winwood végső elkeseredésében integetve rohant felé. Még egy ilyen éjszakát nem bírta ki. A lovas nyugodtan szemügyre vette, majd intett neki, hogy kövesse. Egy csendes, jól elrejtett

völgybe vezette, ahol egy kicsiny torony állt. Ez volt Naristosnak, a házigazdának az otthona. Elmondta, hogy tudott a titokzatos utazó jöveteléről. Beszélt arról, hogy mások is érkeznek a párhuzamos világokból, de azok mindig szabad akarattukból. Winwoodot valószínűleg egy helybéli mágus, Thardan hozta ide. Szerencsére valami hiba csúszhatott a varázslatba, mert különben már régen bilincsben ülné egy tömlő mélyén. Van valamilyen különleges tulajdonsága Winwoodnak, amit fel akar használni ez a gonosz varázsló. Egyetlen dolgot tehet csak, el kell mennie a városba, csapatot toborozni és szembeszállni Thardannal. Sok szerencsét Winwood, szükséged lesz rá. Naris-



tos tornya mellett áldogálunk. Minden szerepjátékban a legnehezebb rész a kezdés (persze egyben a legszebb is). Próbáljuk megkeresni még egyszer a fogadó maradványait és keressük meg a környéken elszórt fegyvereket és felszerelési tárgyakat. Nem szabad egyedül sokat időzni a szabadban ezért sürgősen keressük meg a Larvin felé vezető utat és menjünk is be a városba. Következő lépésünk legyen egy ütőképes csapat összehozása. Nem mindegy, hogy kik a csapat tagjai. Mindenféleképpen vegyünk fel egy enchantert (enchantress). Van neki egy flare varázslata, ami megmutatja az illúzióajtókat a labirintusban, enélkül igen hamar el fogunk akadni. Kell egy warlock is, aki támadó varázslatok arzenáljával van felszerelve. Én egy monkot is szükségesnek tartok a gyógyítás miatt. Egyébként is nagyon jól fejlődik és harcban is elég megbízható. Hasznos még egy witch is, különösen ha mágikus hallás képességgel rendelkezik. Pellus barátom esküszik egy mutáns barbárra vagy lovagra. Én nem vagyok túl

nagy véleménynyel róluik, de az igaz, hogy piszok erősek és kíváncsi harcosok (nem tudnak viszont varázsolni). Maradt még egy hely üresen, kit is vegyünk még fel? Természetesen Toronart. Ő egy 19-es szintű warlock, aki Larvin alatt egy kis erdő közepén éppen most hal meg (ki-



váncsi lennék mi volt a halálának oka). Semmi ok a pánikra, csináljunk a boszorkánnyal néhány erőitait és a monk warpower varázslataival nyomjuk fel a lovag erejét 50 fölé. Így már elég erős ahhoz, hogy kiszedje Toronar hulláját a gödörből. Vizsgáljuk meg a halottat és vegyük fel a csapatba (join). A városban egy néhány ezer piaszterért feltámasszák és máris velünk van egy kemény mágus. Így már kicsit megerősödvé keressük meg Larvintól északra a sziklák között Winwoodnak a jégkardot. Ez a kis kedves fegyver egy egész csapatot végigver és ráadásul még fagyaszt is. Érdemes még bókklászni a vadonban egy kicsit, van néhány varázstárgy elrejtve. Ha valamelyik varázstudó szintet lép, akkor rögtön térjünk be egy Guild-be és vásároljuk meg a következő varázslatát (allocation). Növelhetjük valamely tulajdonságát is (improvement), de nem nagyon érdemes, ugyanis sok pénzbe kerül és később sokkal jobb





Guild-eket találunk (5 erő egy fejlődéskor). Az icesword-dal és Toronarral felszerelve már bátran lemehetünk az első dungeonba. Három lejárát elérhető ezen a szinten. Az egyik a menekülő lépcső. Abban az esetben hasznos, ha nagyon cefe-től áll a csapat és gyorsan a felszínre akarunk jutni. A második lejárát a Lich's Inn fogadóban van az egyik szobában elrejtve. Ezt az infót egyébként az utcán beszélgetve szedtem össze. A harmadik, a víz mellett egy illúziófal mögött van. Menjünk le itt. Nincs sok kedvem idegenvezetést tartani a labirintusokban, csak a fontosabb, illetve nehezebb részekre térek ki. A térképek segítségével különben sem ördöngösség keresztüljutni. A katakomba második szintjén találunk egy nagy sziklát a földön, ami csak az egyik kapcsoló meghűzése után teszi szabad-dá a lejáratot. Itt lent sem árt ha a kardunk helyett néha a szánkát is használjuk, kellemes fegyverek rejtkehelyeire kaphatunk utalást. A harmadik szintről fel kell menni ismét a második-ra, azonban már másik lépcsőn. Jussunk egy szinttel ismét feljebb és keressük meg az egyik feljáratot (nem a southern exit). Egy halom haramia fogad a felszínen és a leverésük után felvehetjük a csapatunkba az áldozatukat, Marinát. Nem tudom kinek árthatott ez a 13 éves kislány, de csúnyán elbántak vele. Sebaj majd a templomban feltámasszák. Most már mehetünk tényleg a déli kijáráthoz. Ez Mulradin, a bölcs druida otthona. Állítólag ő tudja miért nem működik a barlangvasút. Rövid keresgélés után rá is találunk. Elmondja, hogy egy gonosz mágus, Miras Athran tartja fogságban a vonatot mozgó árnyékszellemeket. Nem lehet sem fegyverrel, sem mágiával elpusztítani. Az egyetlen hatásos ellenszer egy abszolút tiszta ember érintése, kinek kezéhez még nem tapadt vér. Marinára pontosan illik ez a leírás, úgyhogy addig SOHA ne üssünk meg vele senkit, amíg meg nem találjuk a varázslót. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, Miras Athran halálakor a fogságban tartott szellemek elpusztulnak. Ennek megakadályozására kell megszerezni Gathalak botját, a központi szigetről. Most kell elvergődni a Lich's Inn fogadóba és kibérelni az utolsó előtti szobát. A kék kristályok mutatják a helyes irányt. Sok-sok mászkálás után felérünk a központi szigetre. Egyébként itt van az egyik rejtett arany kapcsoló, ami csak akkor jelenik meg, ha a 4. szinten helyes sorrendben meghúzzuk az elásott kapcsolókat (ott vannak elrejtve, ahol egy papírtekercsen a Map 1-6-ra hivatkozik, a gyári kézikönyvben megtalálhatóak ezek a térképek). Ez kapcsolja be a közvetlen teleportokat a déli sziget, a város és a palota között. Itt található még az egyik legalcsóbb Mage Guild is. A királyi archmage, Tinus, hivatalosan is megbíz a Cavetrain beindításával. Elmondja a bot lelőhelyét és a Stone Guardian-on való átjutás módját. Vágjunk neki ismét a labirintusnak. Most már le kell küzdenünk magunkat a legalsó (7) szintre. Egy nagyon sötét lyukat találunk az egyik falban. Az ezen a szinten talált bátorság (valor) italt itassuk meg a witch-sel, mert különben nem hajlandó bemenni a sötétbe. Amint eltűnik menjünk el onnan, majd később csatlakozik a csapathoz. A boszorkány meg közben aktívál egy kapcsolót, ami az inaktív teleportot hozza működésbe. Ezen a részen is van egy keresgélős kapcsoló trükk, ha nem húzzuk meg őket akkor nem jutunk ki Miras Athran szentélyéből. Az ajtaja előtt Marinának adjuk oda Gathalak botját és csak egyedül küldjük be a varázslóhoz. Miras Athran annak rendje és módja szerint kipurcan és a bot segítségével megmentjük a szellemeket is. Nem marad el a jutalom sem, Marina 11 új varázslatot kap, de a többiek sem maradnak hoppon. Keressük meg a másik lyukat és szedjük ki szegény, holtfáradt boszorkát. Nincs más dolgunk, mint megkeresni Gathalak termét és mindenhol használni a botot. Ezzel bekapcsoltuk a kifelé vezető teleportot. Ajánlatos visszamenni a főmágushoz a szigetre. A jutalmunkra egy kicsit várunk kell, de megéri, mindenki vehet rajta egy havi bérletet. Engedélyt kapunk továbbá Alarian

Oltárának használatához. Mulradin szigetén van a lejárát az oltárhoz. Van egy csillogó kapcsoló a hatodik szinten. Ezt meghúzva egy közvetlen teleportot létesítünk az Oltárral. Szükség is lesz rá, mivel a játék során többször is vissza kell jönni ide fejlődni. Egyenként menjünk az oltárhoz és térdeljünk le. Nőnek a tulajdonságaink és a varázslók új spelleket tanulhatnak. Van még az első szinten egy érdekes hely. Egy kötél lóg le a mennyezetről. Másszunk fel Marinával (ő a legkönnyebb) és nyomjuk meg az ott található kapcsolót. Egy csapóajtó nyílik meg a csapat alatt és lezuhanunk az alsó szintre. Kedves kis hely ez is, csak úgy hemzseg a szörnyektől. Az északi felében van egy teleport, ami elvisz Gord termébe. Itt bukkanhatunk rá ennek a legendás harcosnak a felszerelésére. A baltája, a sisakja és a páncélja van itt elrejtve. Érdekes az összes mágikus tárgyat összegyűjteni, mivel ezek igencsak megnövelik a túlélési esélyeinket a játék folyamán. Most, hogy már működik a barlangvasút próbáljuk ki. Ne felejtünk el havibérletet váltani, ugyanis ahogy a tábla mondja: a potyázókat megesszük. Nem mindegyik állomásra falu vagy város, előfordul, hogy a vadon kellős közepére tesznek egy megálló. Folytassuk tovább az információgyűjtést. A kaland folytatása a következő hónapban lát napvilágot (hol hallottam már ezt). Most néhány kiegészítő információt szeretnék még közreadni. Csatak után néha találhatunk különféle mágikus tárgyakat. A mirror, a sling, a holy mortar, a warpipe, a flamewand több-kevesebb sebet okoz az ellenfeleknek. A fluff megszállottá tesz az ellenfelet, az eviltowel örülltet, a dragowand kővé változtat, a jaggalak mérgez, a stonewand is kővé változtat, a masterwand egy halálos ütést visz be, a bogwand megőrjíti, a witherwand pedig megöregíti. Érdekes még megismerkedni a játékban szereplő fajokkal is. Az idők kezdetén a párhuzamos világokban is hozzánk hasonló emberek éltek. A hatalmas mágusoknak azonban szükségük volt olyan rab-szolgákra akik erősek voltak, s



így jól bírták a munkát, és egyben nem túl intelligens egyedek, hogy ne ismerjék fel helyzetük sivárságát. Elkezdődtek a kísérletek, mely majdnem az Egyensúly felborulásához vezetett. Rögtön be is tiltották ezeket a kísérleteket, azonban az 'eredményeket' már nem lehetett eltüntetni. Kialakultak az új fajok. Az egyik legfontosabb faj még mindig az ember. Bármilyen foglalkozást űzhet, nincsenek speciális tulajdonságai, de semmilyen hátránnyal sem rendelkezik. A zarakok nagyok, erősek és buták. Nem szeretik a mágiát, jobban bíznak a testi erejükben. Roppant bizalmatlanok más fajokkal szemben. A bes zarakok az emberek és a zarakok leszármazottai. Kezdetben számkivetettek voltak, mára azonban már kialakult a saját társadalmuk és kultúrájuk. Ugyanolyan erősek mint zarak őseik, azonban jóval intelligensebbek azoknál. Ideális zsoldosok. Az óriásokat eredetileg rabszolgáknak tenyésztették ki. Nem túl jók harcosnak, mivel lassan mozognak és esetlenek. Ellentétben a zarakokkal az óriások kedves lények, mindenhol találkozhatunk velük. A moronok a legokosabb lények a kontinensen. Állandóan fejlesztik magukat és mindenféle fizikai munkát elutasítanak. Kívülről törekenynek tűnnek, de ne feledkezzünk meg a mentális erejükről. Etikus lények, mindenféle fegyver használatát elvből elutasítják. A ter moronok az emberek és a moronok utódai. Külsőre az emberekre hasonlítanak, de örökölték a moronok okosságát. Remek varázsló-harcos osztály válik belőlük. A moronok leszármazottai a pheydek. Ők a legjobb természetűek. Járják a világot és segítenek a rászorulókon. Legtöbbször faíry és druida alakban találkozhatunk velük. A törpök és gnómok félresikerült kísérletekből származnak. Nagyon rossz természetűek van, állandóan csak azon jár az agyuk, hogyan tálhatnák ki a másikkal. A csapatunkban ha van ilyen az igen hasznos lehet, ellenkező esetben kerüljük el őket nagy ívben. A démonokon lovagló errineket a legsötétebb fekete mágiával hozták létre. Külsőre teljesen

olyanok mint az emberek, de van valami a tekintetükben amittől a hideg kirázza a legtöbb lényt. Magányos farkasok, akik az éjszakát járják áldozatra lesve. Kiváló harcosok, mesteri a támadó varázslatoknak és remek reflexekkel rendelkeznek. Felbecsülhetetlen értékű csapattagok. A laurinok szintén a fekete mágia teremtményei. Soha nem tudjuk, hogy valódiak-e vagy illúziók. Bámulatosan tudják változtatni alakjukat, végső esetben akár láthatatlanná is tudnak válni. A mutánsok nem egy különálló faj, hanem a maradék, ami a fent említettek közé nem sorolható be. A legkülönbébb képességekkel rendelkeznek, nem túl intelligensek és rettentő csúnyák. Összesen 28 lény fér be a négy csapatba. Szerény véleményem szerint teljesen felesleges egynél több csapatot indítani. Aki feleslegessé vált, attól nyugodtan vegyünk érzékeny bűcsűt. Kezdetben rá kell venni a lényeket, hogy beálljanak a csapatba, legkönnyebben a magányos alakok kaphatóak. Néhány száz piaszter már megszünteti a varázstudók ódzkodását és néhány dicsőítő szót tesz a harcosok önértékének. Tele van meglepetésekkel a program. Az egyik kedvenc poémom az volt, amikor egy kártyalapot találtam a földön, a Hollywood Poker Pro játékból. Ráklíkttem és a csapattagok között megjelent egy félmegtelen hölgy a kártyalapról. Az égvilágon semmire nem lehetett használni, úgy látszik a Reline fiúk szórakozni akartak egy kicsit. A játék elején, amikor Winwood egyedül van, a program könnyített módban fut. Mielőtt összegyűjtünk egy kis csapatot, megszűnik a könnyítés. A kutak pozícióját mindig jegyezzük fel. Egy könnyen megközelíthető gyógyító kút, ami a varázspontokat is visszaállítja a siker záloga lehet. Néhány szó a harcra. Az általam oly kedvelt körökre bontott harcrendszer található a játékban. Legelőször természetesen a varázstudókat szedjük le, majd utána a gyengébb harcosokat. Mélyebben fekvő dungeon-okban található zöld rovarlények ellen minél gyorsabban

vessünk be nehéz tűzérseget (hellfire). Ők azok, akik egy körben az összes karakterünket végigkőpik és egyben meg is fertőzik. Fertőzött és mérgezett karakter HP-ja és varázspontja nem növekszik automatikusan. Szedjünk össze minél több melee fegyvert (icesword, medusa staff, crim whip, Gord's axe), ezek mindenkin csapnak egy egészségeset. A távolsági harcra igen jól használhatók azok a mágikus fegyverek, melyek eldobás után visszatérnek a kezünkbe (Gord's axe, magic axe, crim staff). Az enchanter block varázslata felfogja a támadások 75 %-át. Vannak durva ellenfelek (goron wisard, black abbot, ancient mage), akiket csak akkor lehet fegyverrel agyonverni, ha már a fél party-t kiirtották. Ne várjuk ezt meg! Ha Toronar-nak elég magas a magic power-ja, akkor egy valkyrie revmagic varázslatával könnyedén elintézhjük őket. Ne nagyon engedjük elhalálozni sokszor a karaktereket, ugyanis hét haláloset után elhagyják a csapatot (Toronar esetében ez pedig igen érzékeny veszteség). Ennyi lenne erre a hónapra a tippekből. Viszlát szeptemberben! Az addig felmerülő kérdésekre soron kívül választolunk.

*Tímea & Mocsy*





## THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

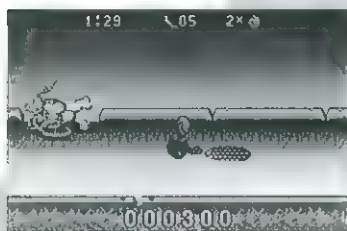
A program segítségével betekintést nyerhetünk az ütközési teszteknel használatos próbababuk viszontagságos életébe. Jobbithatunk sorsukon, ha kiszabadítjuk fogságából a dummi Einsteinjét.

Hardware igény:  
AMIGA 500-1200



Kezdetben...

Van valahol egy különös, furcsa világ. Persze csak nekünk lenne különös, az ott létező teremtményeknek - nevezzük őket dummioknak - még csak eszükbe sem jut, hogy lehetnek más világok

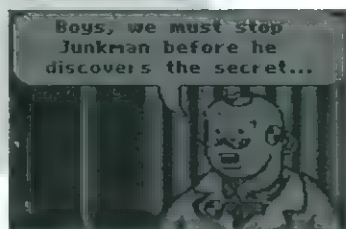


is, ahol talán még sajnálnák is őket furcsa életmódjuk miatt. Bár inkább irigykednünk kellene, mivel ott, ha teszem azt beteg valaki, egyszerűen eldobják a beteg (vagy teljesen használhatatlanná vált) festrészt, és egy új, tökéletesen funkcionáló darabot raknak a helyébe. Az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy ezek a "lények" nem tartoznak a szerves alapú élőlények egyik fajtájához sem. Itt, a mi világunkban nem is tekintik őket érző, gondolkodó egyedeknek, hanem csak kísérletezésre, és veszélyes (az emberre általában halálos) szituációk

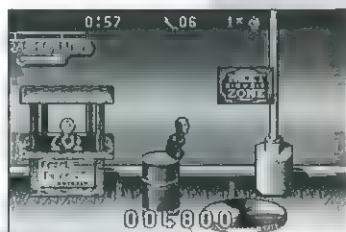
# THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

tesztelésére használják fel őket.

Ám térjünk vissza az ő vilá-

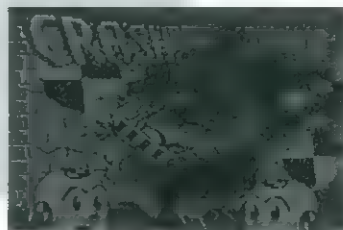


gukba. Éppen egy izgatott beszélgetés közepében találjuk magunkat. Egy idősebb dummi beszél két fiatalabbhoz egy T9000 nevű valamiről. Nagyon aggódik, hogy ezt meg fogja szerezni egy bizonyos Junkman. A két fiatal nyugtatni próbálja, ám ekkor hirtelen hatalmas robaj hallatszik, az egész épület beleremeg. A falat áttörve egy jármű tűnik fel. Még meg sem áll, mikor egy alak ugrik le róla. Megragadja az öreg - aki egyébként a híres Dr. Zub-, és magával ráncigálva a félelmetes autóra, eltűnik. Ügyet sem vet a padlón szanaszét heverő végtagokra és fejekre, melyek az előbb még két ifjú dummit alkottak.



Azonban nem kell rögtön elérékenyülni! Mint említettem, a dummioknak kissé furcsa a testfelépítésük, és így a két ifjú egy kis idő múltán gond nélkül összerakja egymást. Egyikük ottmarad öröködni, a másik pedig az elrabolt professzor nyomába ered.

Hát ez a történet. De nincs még vége! Vajon odaér-e a megmentő, mielőtt Dr. Zub elárulja Junkmannek a titkát? A story folytatásához mindenekelőtt egy Amiga, egy monitor és egy joystick szükséges. Azt még elárulom, hogy mit is jelent a "crash dummi": azokat a próbababákat nevezik így, akiket autók ütközési tesztjeinél használnak. A Virginnél úgy látszik aludtak egy kicsit,

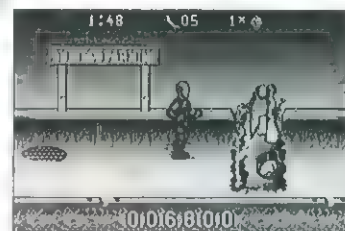


és pihent aggyal ezeket a bábukat választották új játékok szereplőinek.

Ez a pihent agy az egész játékon meglátszik. Már az első pálya is mosolygásra készítet, hiszen egy, a dummi számára létesített parkolon kell keresztüljutnunk bábunkkal. A járművek stílusosan félig a földbe fúródva parkolnak, természetesen totálkáros állapotban. Az elendummit kétféle módon semmisíthetjük meg. Első a szokásos ráugrálós módszer, de dumminak csavarkulcsokat is képes magából kilőni (vagy köpni. Ki tudja, milyen is lehet egy próbabábu anyagcseréje?). Persze nem lehet végtelen sokáig leköpködni az ellent, a csavarkulcs fog, de pótolható a pályákon. Találunk még (többek között) csavarhúzókat is, ez egy szinttel "visszacsinálja" a sérülésünket.

Ám a legpoénosabb az animáció! Először két lábbal futunk, sérülés esetén egy lábbas ugrálás következik, majd "háborús veterán" stílusú kézenjárás, atfelünkön való pattogás, és csak ezután esünk szét teljesen.

Értékelésem a programról eléggé vegyes. Az ötlet nagyon tetszik, végre valami új, semmi eddigi főhőshöz nem hasonlítható figurával kell nyomulni. A sérülés megoldása pedig kifejezetten korszakalkotó. Amin fanyalgok, az a grafikai kidolgozottság. Az Amigákból többet is ki lehet hozni (pl. többszintű scroll). Az animáció viszont jó, lendületes, dinamikus. Irányítani is könnyű, nem kell annyit szidni a joystickot. Summa summarum: ha egy ötletes, kicsit közép-



szzerű játékra vágysz, ami azonban kellemesen játszható, áldozz némi pénzt az Incredible Crash Dummies"-re!

M.D.Jon

Ui.: Míg meg nem mentjük, a profnak legalább van ideje törnie a fejét a Nagy Kérdésen, mely a dummit az anyira izgatja: mi volt előbb, az autó vagy a dummi?!



# Apocalypse

Ha valaki még emlékezik anno a C-64-es időkre, akkor talán ismerősen cseng a név. A programban hason nevű ősehez igazodva (gondoljatok csak F. F. Coppola filmjére) ismét egy helikoptert irányíthatunk. A cél természetesen az ellenség kiirtása, és fogságba esett társaink kiszabadítása. A játék több küldetést tartalmaz, amit sorban kell teljesítenünk. Sajnos a programban nincs megoldva a password-os pályaugrás, ezért elég nagy kitartást igényel a végigjátszás.

Az első pálya csak bemelegítés, de utána fel kell kötni a gatyát! A küldetésekről annyit, hogy minden pályán X db embert kell megmenteni, de kisebb áldozatok azért megengedettek (pl. az első szinten 25 emberből legalább 20-at ki kell hozni). Ellenkező esetben vége a játéknak.

A képernyőn gyakorlatilag minden információ megtalálható. A közepén felül látható nagy szám a megmentett társak számát jelzi. A kép jobb oldalán a munició mennyisége látható. Felülről lefele haladva lángszóró (vagy mi?), hőkövető rakéta, normál rakéta és fapósóakna.

A lángszóró gyakorlatilag minden nagyobb ellenfél ellen jó (ha jó), a hőkövetős rakéta a légi célpontok ellen kitűnő, a normál rakéta a földi célpontok ellen használható, végül a fapósóakna az ellenséges rohangáló emberkékre bír hatni (vigyázat, a saját embereink sincsenek páncélozva!). A munició fogyása esetén az égből potyogó utánpótlás felvétele ajánlatos. Sajnos max. 10 egység lehet mindegyikből, ami néha kevésnek bizonyulhat. Ezek mellett persze van egy gépágyúnk, amihez unlimited mennyiségű lőszer áll rendelkezésre.

A kép bal oldalán levő ikonok felülről lefele haladva a következő jelentéssel bírnak. Emberke - ennyi ember van a heliben (max. 6, ill. 3). Kereszt - a harctéren lévő sebesültek száma (ők még megmenthetők). Sírkereszt - akiket már nem menthetünk meg. Kis heli - életeink száma.

A játék tulajdonképpen annyiból áll, hogy kinyitjuk a kanyhát, és sorban szétlőjük a kanyhókat. Ha zöldmezés játékos jön ki a kunyhóból azt lekaszájuk, ha fehér, akkor felszedjük és visszavisszük a HQ-ra. A zöldmezések néha kézi rakétavetővel is

tudnak rendelkezni, ezeket soron kívül kell likvidálni, ellenkező esetben hamar leszállásra kényszerülhetünk.

Tapasztalataim szerint a program nem variálja, hogy milyen színű emberkéek futnak ki egy adott épületből. Tehát ha megjegyezzük, hogy melyikben voltak a mieink, akkor a következő játékban a többit már nem kell bántani. Néha az emberkéink a csata hevében megsebesülhetnek. Ekkor a kereszttel jelzett sátor mellett leszállónál szanitéceket vehetünk fel a gépre, akik hordágyat is hoznak magukkal. Ha a sebesült mellett leszállunk, akkor a szanitécek kiszaladnak, felveszik a sebesültet és beviszik a gépbe (általában ilyenkor jön egy ellenséges heli és lekaszája mindent). Tehát előtte alaposan körül kell nézni. Mielőtt bárhova leszállnánk, várjunk egy kicsit, mert úgyis jön egy(egy-két) ellenséges heli és nem nézik jó szemmel a tilosban parkolást. Egyébként egy sebesült fél karral vagy fél lábbal ugyanolyan 1 db megmentett embert képvisel, mint a többi egészséges. Tehát ha nincs már több megmentendő ép, akkor marad a sebesült (darab) darab, csak hogy a létszám

## APOCALYPSE

A téma oly sokszor lett már feldolgozva, hogy elég nehéz igazán nagyot alakítani ebben a műfajban. Mindenesetre nem rossz az anyag.

Hardware igény:  
A500/+, A600, A1200  
1 MB RAM



meglegyen).

A mentőakció után az EÜ. szolgálatos katonákat ki kell rakni, mert 3 egységnyi helyet foglalnak a gépen.

A házak szétlövésénél vigyázunk, hogy egyszerre ne lőjünk szét két olyan épületet, ahol saját és ellenséges katonák vannak. Ugyanis a mieink fegyvertelenek, az ellenség meg nem, és szépen belegyapálják az embereinket a földbe.

Összegzésképpen a játék nem rossz, el lehet vele szórakozni egy pár órát, de sajnos olyan nehéz - már a második pálya is -, hogy hamar elkedvetlenít a vállalkozó szellemű játékost.

Seikman





## OVERLORD

Ismét egy kiváló program, mely talán egy kicsit más megközelítésben vizsgálja a partaszállást. A szimulátorokat értő emberek szerint igen kiváló módon.

Hardware igény:  
386, 2.3 MB RAM, VGA,  
MOUSE, DOS 5.0



*"Higgye el, Lang, a partaszállítás első huszonnégy órája döntő lesz... Németország sorsa ekkor dől el... A szövetségeseknek is, a németeknek is ez lesz a leghosszabb nap."*

Erwin Rommel tábornagynak, az 'atlanti falat' védő 'B' hadseregcsoport parancsnokának tisztviseléséhez intézett híres szavai valószínűleg örökre fennmaradnak az utókor számára. A zsenális katona azonban most az egyszer tévedett. A Harmadik Birodalom sorsa már két évvel ezelőtt megpecsételődött és a végzet éppen a szemközti égtáj felől masírozott Berlin felé. A 'Sivatagi róka' számára viszont ez volt az 'Istenek alkonya', hiszen az OKW Inkompetens és túl óvatos tábornokainak parancsai következtében hajdani ütőképességüknek már csak töredékét képviselő hadosztályainak a történelem eddigi leghatalmasabb armadáival kellett megküzdenie. Az összecsapás kimenetele így nem lehetett kétséges.



Az OVERLORD -minden idők leg-híresebb kódnevű hadműveletének- sikere négy

# OVERLORD

megalapozott technológiai vívmányon nyugodott.

Különleges kialakítású páncélosok, lövegek és gyalogság szállítására alkalmas partaszállító egységeket kellett gyártani, melyek a homokpadra feljutva lehetővé tették a bennük utazó katonák egyszerű partra jutását.

A második a támadó szerepkörben, a nagy számban bevetett légierő volt.

A 'DD', vagy más néven Duplex Drive páncélos, egy egyszerű brit találmány foglalta el a harmadik helyet. Ezek vászonnal borított vázszerkezettel és egy hajócsavarral felszerelt Sherman tankok voltak, melyek a szó szoros értelmében 'kiúsztak' a partra. Támogatásuk nélkül kicsi a valószínűsége, hogy a gyalogság át tudott volna törni a német védelmi vonalakon.

Negyedikként az a briliáns és agyafúrt elgondolás áll, amely a 'Mulberry'-k létrehozásával a szövetségesek számára megoldotta a kiépített kikötők nélküli utánpótlás-szállítás problémáit.

Ehhez a négy ponthoz pedig kapcsolható egy ötödik is. Az 'atlanti-falat' nem lehetett át-  
karoló hadművelettel megkerülni, viszont nem akadályozta

semmi az átugrását. A hadművelet kezdeti stádiumában kiemelt szerepük volt a német vonalak mögött ledobott, egy angol- és két amerikai légi szállító-  
sú hadosztálynak.



Az elkövetkező oldalakon, mi a második tényezővel fogunk részletesebben foglalkozni.

### EGY KIS HELYISMERET:

Az angliai légi csata idején számos bombatámadás célpontjává szolgáló Tangmere légibázison, 1944 áprilisában, már nyomát sem lehet felfedezni az egykor kráterekkel tarkított felszállópályáknak és füstölő, beomlott hangároknak. Azóta sok minden megváltozott, az épületeket újra építették, modernebb gépek állnak a boxaik-

ban, a pilótákból pedig egyfajta elfojtott türelmetlenség sugárzik. Ki tudja mikor volt a légtérben utoljára német kötelék.

A bejárat mellett, a régi helyére épített őrbódében (GATEHOUSE) kell jelezni az eltávozást (SAVE, QUIT), a bázisra történő áthelyezést (NEW GAME), illetve azt a speciális esetet, mikor a pilóta az őrangyalától még egy esélyt kap (LOAD).

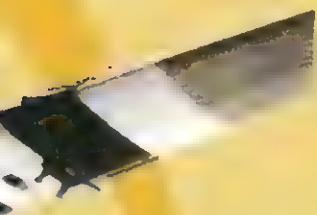


A hálószobába (BEDROOM) lehet meghúzódní azokon a napokon, mikor a rossz időjárás miatt törölték a bevetést, vagy valamilyen indokkal letiltották a pilótát. Ebben a helységben található a napló (DIARY) is, amibe nemcsak a szerelmének szóló romantikus gondolatokat jegyzi



be az ember. Itt kerülnek feltűntetésre a nap eseményei és a Tangmere körüli lakosságtól származó hírek, pletykák.

A bázison állomásozó három alakulatnak mind külön készültségi helysége (DISPERSAL) van, ahol megtekinthető a repülési napló (LOGBOOK), a bevetési jelentés (COMBAT REPORT), a győzelmi tábló (THE SCORE) és a figyelmeztető tábla (NOTICE BOARD). Ez utóbbin lehet kérelmezni az áthelyezést egy másik századba, és szintén itt ellenőriz-



hető a pilóták állapota. A háború ezen periódusának eseményel három pilóta Bill Scott, Jack Goodwin és Sandy Wallace személyén keresztül (3 élet) ismerhető meg. Az Overlord esetében háttérbe kerül a kiválasztott pilótának a 'körülötte forog a világ' státusa. Ezt erősíti meg a repülés közbeni gépváltogatás is. Bár a gépe égve zuhan, az idejében más gépre átnyergelő pilóta sértetlenül térhet vissza a bázisra. Itt tudatosan vonják el a figyelmet a 'kevesekről' a 'sokak érdekében'. Persze nem muszáj osztzkodni a sikerekben, nyitva áll az út az egyéni dicsőség felé.

A parancsnoki Irodában (CO's OFFICE) kerülnek átadásra a kimagasló teljesítményért járó kitüntetések. A jól ismeret DCS, DFC és az általában posthumus VC mellett néhány meglepetést is feltűzhet a zubbonyára az érdemes pilóta. Egy segédtsízt előzetesen jelzi ha valakinek jelenése van a parancsnoknál, de ez nem mindig jelent előrelépést. Itt történik a felelősségrevonás is az elkövetett hibákért, valamint itt lehet értesülni a kémektől származó jelentések tartalmáról.

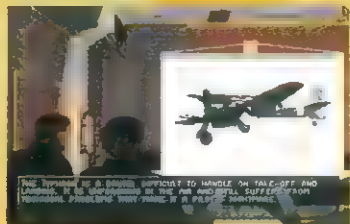
Az Irányítótoronyba (TOWER) egy-egy független bevetés lerendezésére kell beugrani. A pi-

lóta itt maga határozhatja meg a várható ütközetben résztvevő gépek típusát, számát -és közvetve- az összecsapás nehézségi okát is.

A hadművelet szempontjából legfontosabb létesítmény az ellgazítási épület (BRIEFING ROOM). A légierő hírszerzésének tisztjel készségesen szolgáltatnak információt az Overlord hadművelet eddigi eredményeiről (OVERLORD BRIEF) és az előkészületek folyamatosan változó állapotáról (CAMPAIGN STATUS), a RAF ill. a Luftwaffe érintett gépeinek (AIRCRAFT BRIEF) fontosabb paramétereiről, valamint az egyes célpontok támadás utáni kondíciójáról (TARGET STATUS). Természetesen itt történik a támadandó célpontok ismertetése a bevetések előtt (TODAY'S BRIEF).

## NAVIGÁLÁS CAEN FELETT:

Az ellgazításon kapott térképen fel van tüntetve a szektorban található minden fontosabb objektum. A vasútvonalak feketével, a felszíni célpontok pirossal vannak jelölve. A villogó kép pont a saját gépet, a világoskék a szövetséges-, a rózsaszín pedig a Luftwaffe egységeit jelzi: A mozgó felszíni célpontok esetén használt szimbológia a piros pont.

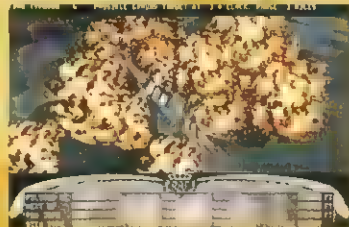


## CÉLOK & CÉLPONTOK:

Hitler 'Westwall'-jának áttörése kizárólag három feladat eredményes teljesítésétől függött. A levegő feletti ellenőrzés volt a hadművelet sikerességének legfontosabb előfeltétele, így először a Luftwaffét kellett eltávolítani Normandia égboltjáról. Ez a feladat oly annyira sikeresen végződött, hogy a nyugati fronton '44 áprilisa és júniusa között a szövetséges kötelékek 1,858 német harci gép lelovását könyvelhették el. Ennek tükrében talán már nem jelent meglepetést, hogy nyugaton a tengelyhatalmak 1944 június 6-án,

összesen 153 bombázóval és 152 vadászgéppel rendelkeztek. Az egyenlőtlenesség még részletesebb, ha összevetjük a Luftwaffe ugyan ezen a napon repült 319 bevetését a szövetséges légierők 12,494-ével, amihez még 1,730 -szállítógépekkel teljesített- misszió adható. (Az első sikeresnek tekinthető német légitámadást, siklóbombákkal felszerelt Dornier 217-esek hajtották végre a június 7-éről 8-ára virradó éjszaka.)

A csapattestek mozgásának gátlásával drasztikusan csökkenthetővé vált a Wehrmacht reakcióideje és harcképessége. Ezt pedig elsősorban az úthálózat, hidak, vasútvonalak és rendező-pályaudvarok támadásával lehetett elérni. Ez volt a második feladat. Azonban arra is kellett ügyelni, hogy a bevetések profiljából az ellenség ne



tudjon messzemenő következtetéseket levonni az invázió pontos lokációjával kapcsolatosan. Az igazi helyszín felfedésének elkerülése érdekében periodikusan változnak a támadandó célpontok, melyek kilenc kategóriába sorolhatók:

- Repterek (AIRFIELDS)
- Tengerparti ütegek (COASTAL BATTERIES)
- Lokátor állomások (RADAR STATIONS)
- Hidak (BRIDGES)
- Nagy rendező-pályaudvarok (LARGE MY's)
- Kisebb pályaudvarok (SMALL MY's)
- Tengerparti városok (COASTAL TOWNS)
- Lakott területek (URBAN AREAS)
- Különleges célpontok (SPECIAL).

Ez utóbbi kategóriába tartoztak a parancsnoki központok (HQ), üzemanyag raktárak (FUEL DUMP) és V1 indítóállások (NO BALL).

Utoljára következett a védelmi állások, ütegek és radarállomások semlegesítése. Azonban ez a feladat sem volt mentes a komplikációktól. A szövetséges légierőknek a német előrejelző hálózatra mért csapása a kelténél majdnem jobbra sikeredett. A Cap d'Antifer-től Barfleur-ig terjedő kritikus szakaszon 74 állomást semmisítettek meg és a maradék 18 pedig rövidebb időre vált üzemképtelenné.



Azonban az ellenség teljes megvakításánál is fontosabb volt a minél nagyobb szintű félrevezetés. Ennek tudható be, hogy 10 funkcionáló állomást tudatosan hagytak működőképességben annak érdekében, hogy a felsőbb német parancsnokság mindenképpen értesüljön a június 5-e éjjelén, Pas de Calais térségében felvonuló új inváziós flottáról, ami 105 repülőből és 34 kisebb hajóból állt.

A jelentés pedig azonnali továbbításra került.

## AZ ERDŐKERÜLŐ ÉS A REBARBARA:

A D-napot megelőző hónapok Normandiáját, a többi kijelölt francia partszakaszhoz hasonlóan intenzív vadász-bombázó tevékenység jellemezte. Természetesen itt is kialakultak az elvégzendő feladatok sajátosságainak legjobban megfelelő taktikák, melyekről a kódneveik alapján szinte semmit nem lehet következtetni.

CIRCUS: A Luftwaffe vadászeitől kell védelmezni a rendező-pályaudvarokat (RAIL), repülőtereket (AIR) és partvédelmi ütegállásokat támadó közepes bombázókat (B-25 Mitchell). A CIRCUS bevetések nagy segítséget jelentenek például a vasbeton erődítmények elpusztításánál, melyek ellen a kisebb rombolóerejű fedélzeti rombolóeszközök általában hatástalannak.



**TRANSPORTATION PLAN:** Kifejezetten vadász-bombázókra szabott bevetésekről van szó, melyek a szállítási hálózat megszakítására töreksenek. Célpontjai a kijelölt szektorban található, CIRCUS bombázások során már sérüléseket elszenvedett rendező-pályaudvarok. Ezen objektumok -állapotuk alapján- három kategóriába sorolhatók. Az 'A' kategória az elpusztított, a 'B' a sérült, a 'C' pedig érintetlen vasúti központot jelez. Ennek értelmében, ha nem áll rendelkezésre 'B' kategóriás célpont, a gépek megkezdik a nyolc kisebb telephely elleni támadásokat, hiszen képtelenek a 'C' kategóriás pályaudvarok B-25-ös segítségével nélkül történő elpusztítására.

**RANGER:** Normandia feletti portyázások, ahol a századparancsnok jelöli ki az aktuális célt. A portya (SWEEP) elnevezés olyan bevetésre utal, ahol a pilóta szánt szándékkal keresi a bajt és hívja ki maga ellen a sort.

**RODEO:** Partvédelmi objektumok és másodrendű célpontok elleni bevetések, ahol egyaránt lehet légi harc és földi rácsapás.

**RHUBARB:** Ezeknek a RODEO-hoz azonos célú bevetéseknek veszélyességét a bevetésen résztvevő vadászgépek lényegesen kisebb száma adta. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a háború utolsó évében számtalan fiatal -főleg amerikai- pilóta esett áldozatul az ellenállhatatlan mélytámadásoknak. A jól álcázott 20 mm légvédelmi gépágyúk potens fegyverek az alacsony repülő vadászok ellen.

**TRAINS:** Ezek a portyák a nyílt pályán haladó szerelvények felkutatására és elpusztítására irányulnak. Bár hihetetlen élvezetet jelent figyelni ahogyan a szinte tehetetlen vonat eltűnik a körülötte becsapódó golyózápor okozta porfelhőben, úgy gondolom, hogy inkább a szimuláció ezen bevetései dinamizmusának fokozását, és nem a valós események pontos rekonstrukcióját tükrözik a gyakran feltűnő szerelvények. Az viszont

a programozók részletek iránti figyelmére vall, hogy ez az első olyan szimulátor, amiből nem hiányzik a mozdony szétlőtt kazánjából feltörő, függőleges gőzsugár megjelenítése.

**BRIDGES:** A Szajná átívelő nyolc híd tönkretételét célzó bevetésekről van szó. Ezeknél a misszióknál a Mustangok és Spitfire-ek bombákkal vannak felszerelve, és a korlátozott manőverező képességük miatt külön vadász kísérettel repülnek.

**RADAR:** A partszakasz nyolc radarállomása elnémitására készülnek a vadász-bombázók, akiknek itt is dukál a vadász biztosítás.

**ROADSTEAD:** A folyami hajózás megszüntetésére irányuló portyák.

## MÉLYTÁMADÁS HI-RES-ben:

A ROWAN SOFTWARE harmadik alkotásának (*Flight of the Intruder & Reach for the Skies*) aktualitását a D-nap hetekkel ezelőtt ünnepelt 50. évfordulója adja. A feldolgozott történelmi korszak azonban már korán sem ismeretlen, hiszen a néhány hónapja megjelent *Aces over Europe* (GURU 94/3) elég részletesen foglalkozott a partaszállítás körülményével. Bár azt mondják a változatosság gyönyörködtet, és négy hónapon belül két egyazon témát boncolgató szimulátor valóban nem fogja felgyorsítani az adrenalin képződést, ostobaság lenne kihagyni ezt a programot. Már csak azért is, mert pillanatnyilag ez a legszebb grafikával büszkélkedhető szimulátor PC-n. Hogy ez azért tűzés?!?! Nem hinném, hiszen tudomásom szerint nincs még egy ilyen kategóriájú program ami repülés közben is csodálatos, fűrészfogaktól mentes 640x480-as felbontást használ. (Az Air Warrior sajnos kimerítette a szörnyűség fogalmát.)

Az AOE-hez képest előrelépést jelent a 3D környezet részletessége és az eligazítások bőséges eredeti fotóanyaga. A repülhető (Spit, Typhoon, Mustang) és támadható (Me-109, Fw-190, He-111, Ju-88) gépek repertoár-

- A német felderítés megtévesztésére indított Fortitude hadművelet keretében Dél-Anglia lankáin felfújható, ill. fából készült harci járművek és repülőgépek sokasága várta az inváziót.

- Szintén dezinformációs célokat szolgáltak a partaszállítás potenciális helyszíneiről tudatosan kiszivároztatott hírek, melyek között a Calais-i szoros, Bordeaux, valamint Norvégia északi partvidéke szerepelt.

- Egy különlegesen kiképzett, tökéletes angol nyelvtudással rendelkező kommandóit képezték ki a németek a szigetországban való partaszállításra. Céljuk a D-nappal kapcsolatos pontos adatok beszerzése lett volna. Bevetésükre azonban nem került sor.

- A Normandiai partszakasz védői közé tartozott egy kozák önkéntesekből álló egység is, melynek tagjait a keleti fronton német fogságba esett katonák alkották.

- Az USAAF és a RAF gépein látható ún. 'Inváziós csikok' számos veszteség elszenvedésétől kímélték meg a szövetséges légierőket, hiszen a hatalmas stressz alatt álló, életük első útkezetét átélő katonák egy szempillantás alatt el tudták dönteni a fejük felett elhúzó gépek hovatartozását.

- A szövetségesek által alkalmazott, rakétaindítóval felszerelt partaszállító hajó (Landing Craft ROCKET) 30 másodperc alatt 1,080 lövedék indítására volt képes. Ez megközelítőleg 80 cirkáló egyszerre leadott sortűzének erejével volt egyenlő.

- A francia partok előtt összegyűlt inváziós armada 1,213 hadihajóból és 4,126 különböző típusú partaszállító egységből állt.

- A HMS. Warspite csatahajó 15 hüvelykes lövegeiből leadott egyik sorozat kishírnéket vetett a szárazföld felett 20 mérföldre köröző, a tűzéségitűz korrigálását végző Spitfire pályafutásának.

- A D-napot követő kezdeti időszakban a hídfőállás üzemanyagellátása közvetlenül a Brit szigetekről történt. Ezt a közvetlenül a partaszállítás kezdetét megelőzően lefektetett, ún. PLUTO (Pipe Line Under The Ocean) vezetékek segítségével tudták elérni, ami Anglia és a francia partok között, a csatorna mélyén húzódtott.

- Az aknamezőkkel és különféle akadályokkal tarkított partszakaszokon való átjutás problémája számos mérnököt foglalkoztatott, kiknek számos ötletét a mai napig sikeresen alkalmazzák. Az ún. 'Funnies' kategóriába számos speciális berendezéssel ellátott páncélos tartozott, melyek közül talán a M4 Sherman ráknak (Crab) becézett változata volt akkoriban a legfurcsább. A max. 3 km/h sebességgel haladó jármű elején egy fémből készült cséphadaró díszelgett, melynek a talajra csapódó láncok aktiválták az elősokkornál gyújtószerkezetet.

- Az invázió kezdetének hajnalán Franciaország 1453. napját töltötte német megszállás alatt. A nap végén pedig már 132,755 szövetséges katonát tartózkodott Normandia partjain.

- A szövetséges hadvezetés tudatában volt annak, hogy a csatorna másik oldalán tartózkodó katonák kellő színvonalú utánpótlásának biztosítása nem valószínűsíthető meg kiépített kikötők nélkül. Viszont az sem volt kétséges, hogy ezeket viszonylag erős német helyőrség védi, és akár egy elfoglalása is tűzoltan sok időt venne igénybe. Tehát valamilyen más alternatíva után kellett nézni. A megoldást pedig az ún. 'Mulberry' (szeder) és 'Gooseberry' (egres) elnevezésű kikötők jelentették, melyekből a partaszállítást követően két darabot alakítottak ki a francia partok előtt. A Mulberry-k, melyek előre gyártott elemekből hajók vontatták át a csatornán, összeállítva egy fél mérföld hosszúságú mólot alkottak, lehetővé téve a szállítóhajók problémamentes kirakodását, és az utánpótlás azonnali elszállítását. A Gooseberry-k feladata legalább ilyen fontos, ámbr kevésbé látványos volt. Ezek valójában hajók elsüllyesztésével kialakított mesterséges dőlők voltak, melyek kellő védelmet nyújtottak a kisebb hajóknak a háborgó tengertől.

- A D-napot megelőző felkészülés során a legoptimistább jóslatok is legálább 10,000 halottal, és ennél lényegesen több sebesüléssel számoltak. Ezzel szemben a nap veszteségei 'igen kedvezően' alakultak. A Szövetséges haderő létszáma mindössze 12,000 halottal, sebesüléssel és eltűnővel lett kevesebb. Ezek közül 6,000 volt az amerikaiak, 3,500 az angolok, és 1,000 a kanadaiak vesztesége.

- A normandiai partok felett '44 júniusában a legszokatlanabb látványt minden bizonnyal a Királyi Légierő 16. századának Spitfire FR.IX-esel jelentették, hiszen ezek a fegyverekkel és kamerákkal egyaránt felszerelt felderítőgépek halvány rózsaszínben pompáztak. Inváziós csikok csak a társ alatt voltak láthatók.

ja viszont lényegesen lecsökkent a variációs lehetőségeket. Nem kétséges, hogy a jelenleg hódító nagygépek (Tie Fighter, Aegis, F-14) sokkal nagyobb kártékosságot jelentenek, de higgyétek el, hogy az önfeledt mozdony-

rombolás sem mindennapi élvezet.

Sorell'



OVERLORD billentyűzet funkciók:

Esc: Visszatérés a gép fülkéjébe

F1: Nagyítás

F2: Felfelé forgatás külső nézetben

F3: Jobbra forgatás külső nézetben

F4: Kísérőnézet

F5: Hátulnézet

F6: Külső flexibilis követési nézet

F7: Műholdnézet

F8: A célpontnak a géphez viszonyított helyzete

F9: Kilátás a célpontra a fülkéből

F10: Konfigurációs képernyő

1: Irányítás érzékenység fokozása

2: Irányítás érzékenység csökkentése

5: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába

6: Kilátás a fülkéből balra, 9' órába

7: Kilátás a fülkéből előre, 12' órába

8: Kilátás a fülkéből jobbra, 3' órába

9: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába

0: Visszatérés a fülkébe kívülnézetből

W: Kerékték működtetése

E: Belső- és póttartályok közötti átkapcsolás

R: A külső nézetben F2 & F3-mal történő forgatás gyorsítása

T: Fedélzeti fegyverek automata elsütése. Csak a robotpilóta működése esetén funkcionál

P Pause

A: Robotpilóta be/kikapcsolása

S: Hang FX-ek szintjeinek kiválasztása

F: Ívelőlapok kieresztése / bevonása

G: Futómű kieresztése / bevonása

J: Fedélzeti fegyverek tűzgyorsaságának fokozása

K: Fedélzeti fegyverek tűzgyorsaságának csökkentése

Z: Becsapódási-nézet be / kikapcsolása

X: Kilátás Rakéta-nézet be / kikapcsolása

V: Fotógéppuska be / kikapcsolása

B: Féklapok kieresztése / bevonása

M: Térkép

Tab: Idő múlásának felgyorsítása

Enter: Külső támadási nézet

Space: Kiválasztott fegyver aktiválása

Backspace: Belső dinamikus / padlock nézet

Delete: Lábikormány fokozatosan jobbra

Ins: Lábikormány fokozatosan balra

End: Lábikormány teljesen balra

PgDn: Lábikormány teljesen jobbra

PgUp: Fegyverzet kiválasztása

Home: Sorozatos fegyverkioldás beállítása

[ : Feltételezés a visszapillantó tükörré

] : Létételezés a műszerfalra

+: Fordulatszám fokozatos növelése

-: Fordulatszám fokozatos csökkenés

:: Előz. nav. pont

:: Köv. nav. pont

.. Minimális hajtómű

teljesítmény

.. Maximális hajtómű

teljesítmény

/: Vészteljesítmény be

/ kikapcsolása

Shift + F1: A Tangmere-I bázis képe

Shift + F2: Az utoljára kilőtt rakéta

Shift + F3: A legközelebbi szövetséges gép

Shift + F4: A legközelebbi ellenséges gép

Shift + F5: A támadandó célpont

Shift + F6: Az utoljára jelentést küldő szöv. gép

Shift + F7: Az utolsónak vett üzenet alanya

Shift + F8: A köv. megtámadandó felszíni célpont

Shift + F9: A felszíni célpontok megjelenítése

Shift + 1: 1-es géppár megtekintése

Shift + 2: 2-es géppár megtekintése

Shift + 3: 3-as géppár megtekintése

Shift + 4: 4-es géppár megtekintése

Shift + 5: 5-ös géppár megtekintése

Shift + 6: 6-os géppár megtekintése

Shift + 7: 7-es géppár megtekintése

Shift + 8: 8-as géppár megtekintése

Shift + 9: A kísérő megtekintése

Shift + 0: A kötelék parancsnok megtekintése

Shift + F: Kötött (Fixed) üzemmód be / kikapcs.

Shift + -: Fordulatszám 2 egységenkénti csökkenés

Shift + +: Fordulatszám 2 egységenkénti növelése

Shift + Tab: Szuper időgyorsítás (nincsenek korlátozások)

Shift + : : A navigációs ponttal kapcsolatos információk

Ctrl + F1: Nagyítás reset

Ctrl + F2: Felfelé forgatás reset

Ctrl + F3: Oldalra forgatás reset

Ctrl + F8: Rögzíti az F8-as nézetet

Ctrl + F9: Rögzíti az F9-es nézetet

Ctrl + F10: Az idő múlási sebességének növelése

Ctrl + 1: 1-es géppár vezérgépének irányítása

Ctrl + 2: 2-es géppár vezérgépének irányítása

Ctrl + 3: 3-as géppár vezérgépének irányítása

Ctrl + 4: 4-es géppár vezérgépének irányítása

Ctrl + 5: 5-ös géppár vezérgépének ir.

Ctrl + 6: 6-os géppár vezérgépének ir.

Ctrl + 7: 7-es géppár vezérgépének ir.

Ctrl + 8: 8-as géppár vezérgépének ir.

Ctrl + 9: A géppár másik gépének ir.

Ctrl + 0: A bevetést vezető gép ir.

Ctrl + Q: A gép elhagyása

Ctrl + E: Póttartályok leoldása

Ctrl + R: A külső nézetben F2 & F3-mal történő forgatás lassítása

Ctrl + D: A 3D részletesség manuális beállítása

Ctrl + F: A Fixed nézőpont reset-je

Ctrl + G: Futómű vérszelegető szénasv

patron aktiválása

Ctrl + V: Fotógéppuska reset-je

Alt + F1: Kicsinyítés

Alt + F2: Lefelé forgatás külsőnézetben

Alt + F3: Balra forgatás külsőnézetben

Alt + F4: Kísérőnézet, mint F4

Alt + F6: Fix távolba pillantás

Alt + F7: Gép mozgását követő távolba pillantás

Alt + F7: Lefelé tekintés a gépből

Alt + F8: Fülkéből a célpont felé pillantás

Alt + F10: Az idő múlási sebességének csökkentése

Alt + X: Küldetés feladása

Alt + D: A 3D részletesség manuális beállítása

Alt + F: légicélpontok kijelölése

Numerikus billentyűzet:

2: Botkormány előre

4: Botkormány balra

6: Botkormány jobbra

8: Botkormány hátra

+: Nagy lépésekben történő fordulatszám növelés

-: Nagy lépésekben történő fordulatszám csökkenés

Shift + Esc : Visszalép a fülkébe, de megtartja az

előzetes nézőpontot

Shift + 2: Kilátás ??????

Shift + 4: Kilátás balra

Shift + 6: Kilátás jobbra

Shift + 8: Kilátás ??????

Shift + -: Fokozatos fordulatszám csökkentés

Shift + +: Fokozatos fordulatszám növelés





## WORLD WAR II

Egy középszintű stratégiai játék, mely a II. világháború csendes-óceáni hadszínterére kalauzol el minket. Sem gratulál, sem más teret nem nyújt igazán kiemelkedő eredményeket a program.

Hardware igény:  
1 MB RAM, VGA, MOUSE  
DOS 3.3, HD

12x

MIRAGE  
PC DISK

Még meelőtt elolvastátok a leírást, el kell mondanom, hogy nem vagyok egy nagy stratégia játékos, de ezzel el lehet jutni szokatni.

Milyen nyugodt a mai este, uram?

Igen Jones, de ki tudja még lesznek még ilyen nyugodt estéink?

- Remélem nem fogunk belekeveredni ebbe a háborúba sem.

Tudod Jones, minket eddig



még csak a szele csapni meg, de nem szeretném ha viharba kerülnék.

- En sem szeretném, uram.

Jones, mára én befejeztem, ha valami lenne, a szobámban vagyok.

- Igen, uram.

Jones elaludt, gondolván mi történhetne 4000 mérfoldra a

háború helyszínétől, azon a napon, amikor az európai gyerekek a Mikulást várják (ilyen mélyen szántó gondolatokkal a fejében a udv. el Jones).

- Mi volt ez? Ez nem lehet, bombázók!! RIADÓÓÓ!! RIADÓÓÓ!!

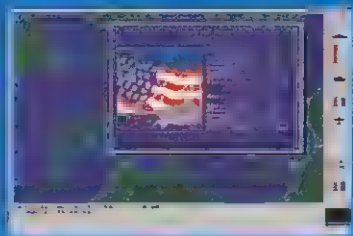
Jones rémülten csapott a riadó szirena gombjára, de elkészt. 1941 december 7-én a japánok parig rombolták a a Hawaii szigeti Pearl Harbort. Az Egyesült Államok ekkor lépett be fegyveresen is a háborúba.

Akar yesmi is játszódhatott volna akkor, amikor az amerikai népnek rá kellett jönnie, hogy a háborút néhány ezer mérfold távolság nem akadályozhatja meg.

A játék elején be kell állítani, hogy a gép ellen, ketten vagy modemen keresztül akarjuk játszani. Be kell állítani, hogy mennyire legyen valóságos. A gép erősségét (Computer Skill),

ezek megvannak, akkor el is kezdehetjük a játékot.

Megjelenik előtünk a térkép, és az oldalán néhány menüpont.



(még most megemlítem, hogy a játékot teljes egészében menükből lehet irányítani).

- U.S.: Kiadni a parancsokat az amerikai csapatoknak.

- JA: Kiadni a parancsokat a japán csapatoknak.

- RUN: A kiadott parancsok végrehajtása.

A térképen a kék csapatok jelzik az amerikaiakat, a pirosak a japánokat. A további menük ugyanazok az amerikai és a japán oldalon is. Az egységeket a következő módon kell irányítani. A jobb egérgombbal jelöljük ki az irányítani kívánt egységet, majd a bal egérgombbal adjuk meg neki az útvonalát, max 5 pontban. Ha repülőket akarunk irányítani, akkor ki kell választani a repülőszázadot is.

A jobb oldalon négy menüpont látható, és ha ezeket kiválasztjuk, akkor további almenük jelennek meg.

TF: Task Force (Vízí különítmény) Ha ezt választjuk, rögtön kiválasztunk egy hajókülönítményt, de választhatunk egy másikat is az előbbekben említett módon. A bal egérgombbal adhatjuk meg az útvonalát.

A "View TF"-et választva megnézhetjük a hajók listáját, állapotát, uzemanyaguk és löszük mennyiségét. Ha itt jobb gombbal klikkelünk az egyik hajóra, akkor egy képet és további információkat láthatunk róla.

Ha a "Menu" felírra kattintunk, akkor beállíthatjuk, hogy mit csináljon a különítmény.

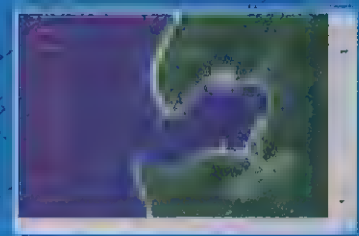
- Track & Attack: A kiválasztott ellenséges egységet követik és amint lehet meg is támadják azt. Ezt haláláig folytatják (ez már végre megy).

- Combine/Divide TF: Egy különítményt tudunk felosztani, vagy többet egyesíteni.

- Bombardment: Ez csak ellenséges bázisok ellen lehetséges. Kádhatjuk bármikor, de csak akkor fog életbe lépni, amikor a TF abba a kockába lépett, ahol a bázis van. Ekkor elkezdik ostromolni a bázist.

Van még egy kis tré bizé, amivel be tudjuk állítani az egység sebességét (mindenki fel fogja ismerni).

A "Next TF"-al sorba mehetünk



a különítményeken.

A/F Airfield (Légi erő bázis) Ha ezt választjuk ki, akkor egy olyan bázis képe kezd el villogni, ahol van légi erő is. Klikkeljünk rá, mire kijön egy lista az ott található repülőszázadokról. Alatta egy lista látható:

- Standard Strike: Egy század bombázót küld a kiválasztott célpontra.

- Full Strike: A bázison található összes bombázót kiküldi, vadászgépekkel kísérve.

- Track & Attack: Ua, mint a TF-nál, csak repülőkre.

Ha az egyik századra klikkelünk rá a bal gombbal, akkor egy újabb menüt láthatunk:

- Rest: A kiválasztott egységet pihenni küldi. Ez azért jó, mert növeli a pilóták morálját. Ha újra alkalmazni akarjuk őket, csak adjunk nekik valami feladatot.



- **Cap:** Combat Air Patrol. A kiválasztott század a bázis körül őrközik, és minden ellenséges géppel harcba szállnak. Csak napközben lehetséges, alkonyatkor leszállnak.

- **Long Range Cap:** Ua. mint a

- **Expand Airfield:** Ua. mint az expand port, csak itt a repülőtér területét bővíthetjük. Ha sík területre építkezünk, akkor sokkal gyorsabban felépül.

- **Seaplanes:** Víz felderítő gépek. Az ellenséges tenger alatt

- **Merge Army:** Egyesíteni több alakulatot

- **Entrench Inf:** Ua. mint a Base-nél

- **Build Base:** Bázis építése. Ha víz mellé építjük, akkor az "Expand Port"-tal építhetünk hozzá kikötőt, és építhetünk hozzá repteret is az "Expand Airfield"-del.

Van amikor a repülőink (bombázók) harcba keverednek az ellenség hajóival, akkor csak annyit kell beállítani, hogy melyik század melyik hajót támadja. Ha a hajók kerülnek szembe az ellenség hajóival, akkor azt kell beállítani, hogy melyik hajónk hova menjen, majd azok tüzelnek egymásra.



- **E:** Az ellenség hallottainak száma (ez a szám nem pontos, mert ez becslés a jelentések alapján)

- **G:** Rács be/ki. Minden szektor 2.000 négyzetmérföldet jelent

- **L:** Load game

- **M:** Be lehet állítani, hogy az üzenetek milyen hosszban legyenek a képernyőn

- **P:** A támadásokkor mutatandó képeket kapcsolja be/ki

- **Q:** Quit game

- **R:** Köröket rajzol ki annak a függvényében hogy az egyes egységek milyen távolságokra felügyelnek

- **S:** A pillanatnyi pontszámát írja ki a japán és az amerikai félnek

- **T:** Az ikonok be/ki kapcsolása

- **V:** Hang be/ki

- **W:** Időjárás előrejelzés

- **Z:** Kinagyítja azt a területet, ahol pillanatnyilag egy ikonunk villog



CAP, de itt nekünk kell kiválasztanunk egy térséget, ahol a repülőik járőrözzenek.

- **Transfer:** A kiválasztott század átrepül az általunk kiválasztott bázisra vagy anyahajóra.

- **Search:** A gépek az üzemanyaguk adta lehetőségek határain belül felderítést végeznek, majd az eredményt jelentik, és visszatérnek tankolni.

**C/V Carrier (Anyahajó):** Itt minden ugyanaz mint a légbázisnál, csak itt az anyahajóról szállnak fel a gépek. Ha a Track & Attack parancsot adjuk valamelyik repülőszázadnak, akkor az anyahajó biztonságos távol

járókat kutatja fel és meg is támadja azokat. Éjjel nappal végzik a feladatukat, de éjjel kevésbé hatékonyak. Átírányítani (Transfer) csak este lehet őket.

- **Create Army:** A bázison falátható emberekből és páncélos egységekből hadsereget lehet képezni

- **Merge Army:** Több hadsereg egyesítése

- **Entrench Inf:** A hadsereg beássa magát. Sokkal nagyobbak a túlélési esélyeik. Csak védekezés esetén van értelme használni.

- **Destroy Base:** Ha elmegyünk vagy el kell menekülnünk a bázisról, akkor ez beindít egy megsemmisítő rendszert, ami felrobbantja a bázist, hogy később az ellenséges erők ne tudják azt használni.

**INF Infantry (Alakulat):** Három féle alakulat van. Gyalogos (a jelük egy katona), mobilizált (jelük egy teherautó) és páncélos (jelük egy tank). Ezeket az egységeket csak szárazföldön tudjuk mozgatni, ráadásul a mobilizált és páncélos egységek csak sík területen tudnak mozogni. Irányítás ua. mint az elöbblében. Az alakulatra klikkelve a következő menü jön elő:

- **Attack:** Megtámadni a kiválasztott célpontot (csak szárazföldi lehet)

- **Divide Army:** Felosztani az alakulatot

A TF-okban az alábbi hajók lehetnek:

- **BB:** USS Iowa típusú csatahajó 16 colos ágyúkkal

- **CV:** IJN Akagi típusú anyahajó 91 repülővel

- **CVL:** IJN Ryuho típusú könnyű anyahajó 31 repülővel

- **CVE:** USS Chenago típusú kísérő anyahajó 31 repülővel

- **CVS:** CVS Chitose típusú üzemanyag-szállító hajó

- **CA:** IJN Miyoko típusú nehéz cirkáló 8 colos ágyúkkal

- **CL:** CL Hobart típusú könnyű cirkáló 6 colos ágyúkkal

- **CLA:** USS Atlanta típusú légvédelmi cirkáló 5 colos ágyúkkal

- **DD:** IJN Akizuki típusú romboló 4 colos ágyúkkal

- **SS:** IJN I15 típusú tengeralattjáró

- **RO:** IJN RO33 típusú tengeralattjáró

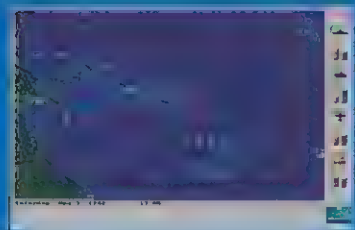
Ezek voltak a fontosabbak, a többi csak szállító hajó, támadni nem tud.

Billentő:

- **A:** Auto Save

- **C:** A saját hadseregünk áldozatainak száma

- **D:** A térképen kijelölt két pont közti távolságot méri le



ságból követi a célpontot, és repülőik szállnak fel róla, hogy elpusztítsák a célpontot.

**Base (Bázis):** Ezt kiválasztva egy földi bázis villan fel. A bal gombbal ráklikkelve rögtön előjön a menü:

- **Expand Port:** A kikötő bővítése. Kb. 2 hónapot emészt fel (a játék ideje szerint). Ezzel növelhetjük a kikötő hatékonyságát.

General M.T.



## SETTLERS

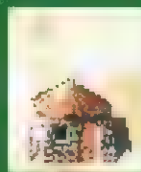
Egy kiegészítést kreáltunk ide a PC-s verzió megjelenésének örömeire, bár ahogy elnézem a lelkesedést, még akár folytatás is lehet belőle.

Hardware igény:  
386, 4 MB RAM, VGA,  
MOUSE, DOS 5.0, 5 MB HD

99%

BLUE BYTE  
PC DISK

# The Settlers



Őrszoba



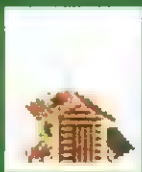
Órtorony



Helyőrség



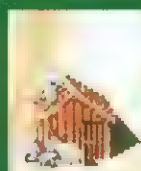
Erdész



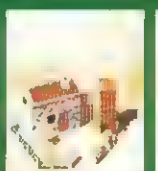
Favágó



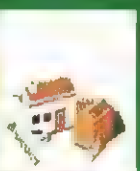
Fűrészmalom



Kőfejtő



Farm (kukorica)



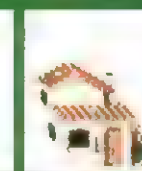
Farm (malac)



Horgásztanya



Szőlőmalom



Pékseg



Hentes



Aranybánya



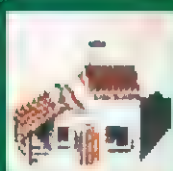
Ezüsbánya



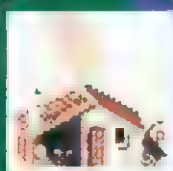
Kobánya



Aranyműves



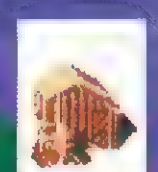
Kovács



Fegyverkovács



Szerszámkészítő



Csónakkészítő



Raktár



Kastély

A raktár 4 fa és 3 kő. Meglehetősen lassan épül fel, viszont könnyen elég a bentivőkkel együtt! Csak jól védett területen építs raktárt. Ha a károkat és szerszámokat

ide viszik, akkor a várból állítsd le az emberek bevándorlását, hogy a raktárakban legyen ember szükség esetén. Ha esetleg több emberre van szükséged, a felesleget küldd át a várból.

**Katonai épületek.** Őrszoba: 1 fa, 1 kő. Órtorony: 2 fa, 3 kő. Helyőrség: 5 fa, 4 kő. Sokan úgy jatszanak, hogy a megaméretű helyőrség helyett inkább építenek négy kis épületet. Gondoljátok meg, mert döntő erejű támadásnál számít az a három ember, amennyivel több marad őrségen! Figyeljétek az ellenség épületein a zászlókat, mert minél lejjebb lengedezik, annál kevesebben vannak az épületben. Ilyenkor a legjobb lecsapni, ne vára meg, míg feltölti az épületet!

Az erdész házához mindössze 2 faegység kell. Itt szeretném megjegyezni, hogy ha kelően tágas tér áll az erdész rendelkezésére, akkor három favágót el lát munkáival!

A favágó lakhelye szintén 2 adag fából készül. Persze ha nincs fejsze, akkor a lakó megérkezésével gondok lesznek!

A fűrészmalom "szükséglete": 3 fa és 2 kő. Ugye tudjátok, hogy a játékba beállított vészprogram még akkor is lehetővé teszi a favágó és a fűrészmalom megépítését, ha nincs meg a szükséges alapanyag mennyiség! Jól véd ezt az eszedbe és ne habozz kihasználni, amikor eljön az ideje...

A kőfejtő épülete 2 fából készül. Ki tudja miért, ez a munkás a közvetlenül a háza szomszédságában lévő szőlőkről nem vesz tudomást, talán megőrzi emléke...

Hopp-hopp, engem itt most elkezdtek ieszidni, hogy túl sokat írok, mert ennyi helyem nincs. A továbbiakban szűkszavú leszek, ha kevés, írjatok!

Horgásztanya: 2 fa, 0 kő. Csónakház: tőzse. Gazdaságok: 4 fa, 1 kő. Szőlőmalom: 3 fa, 1 kő. Pékseg és hentes: 2 fa, 1 kő. A kobányához 4 fa, 1 kő kell, míg a többihez csak 5 adag fára lesz szükség. Az aranyműves háza 4 fa, 1 kő. Az acélkovács 3 fa, 2 kő. A fegyverkovács munkahelye 2 fa, 1 kő. A szerszámkészítő 3 fa és 3 kő.

Még egyszer bocs a távirati stílusért!

Lily



## GLOBOCOP

A NEWSWEEK sorozat legújabb darabja, mely napjaink háborúba vezet be minket a maga jól megszokott módján.

Hardware igény:  
386/33, 4 MB RAM, SVGA,  
CD-ROM, 3 MB HD

15%

SOFTWARE  
TOOLWORKS  
PC CD-ROM



Az elmúlt néhány hónapban a CD-ROM-nak jelentősen bővült a felhasználási területe. Elsőként a CD-s játékok, majd felhasználói programok jelentek meg, majd miután egyes cégek megengedhették maguknak, hogy CD-írókat vásároljanak, a CD-s archiválás is jelentős teret kapott. Ezek oka az alacsony előállítás költsége (\$1.5), illetve a 650 MB-os tárolási kapacitás. Egyetlen kis hátránya van, hogy jelenleg még nem törölhető (házi használatban), de előbb-utóbb ezt is megoldják.

A sok cég között a Newsweek InterActive gondolta úgy, hogy az ismert magazint új formában juttatják a PC-vel rendelkező olvasók kezébe. Eddig (tudtom szerint) ez egyedülálló. A lemez 650 MB kapacitása szinte teljesen ki van használva, melyben mintegy 10 Newsweek magazin összes cikke és képe kapott helyet. Ez egy kicsit sok lenne 10 újságra, és nem lenne benne semmi különös.

A fontosabb cikkeknek meghallgathatjuk az eredeti interjút (ami alapján készült), nézhetünk hozzájuk kapcsolódó fontos TV-s interjúkat, beszélgetéseket, il-



letve miután kiválasztottuk a nekünk megfelelő számot, akkor a fő témát végig nézhetjük és hallgathatjuk, mivel részletes információt hallhatunk róla, teljes képernyős képek kíséretében. Cikkek többségéhez kapcsolódó Washington Post cikkek is mellékelve vannak.

Ennek a számnak (már több is megjelent belőle) a fő témája az, hogy az amerikai hadseregnek milyen rendfenntartó "feladatai vannak" a világban, és, hogy ez mihez vezethet.

A másik téma, amivel részletesen foglalkozik, az állatok "titkos élete". Ezt is sok színes kép, és sok információ teszi érdekessé.

Ebben a számban van egy kis játék is, amelyben az amerikai elnök szerepébe kell beleképzelniünk magunkat. Feladatunk, hogy a világon történő különböző konfliktus helyzetekben megtaláljuk a megfelelő megoldást. Ennek érdekében a tanácsadóinktól kérhetünk segítséget, és a kapott információk függvényében kell

meghoznunk a döntésünket. Ez nem túl nehéz, de ez csak egy kis érdekes színpont a lemezen. "Nekem tetszik!"

Szerintem ez egy nagyon színvonalas kiadvány, SVGA grafikával, érthető, tiszta szöveggel. Igazi profi munka. Azt nem mondom, hogy mindenkinek meg kell vennie, de aki gyűjti a Newsweeket és van egy PC-je, annak nem szabad kihagynia (biztos nem túl sokan vannak nálunk, de ezt a kiadványt nem is a magyar piacra szánták).

Mr.T.



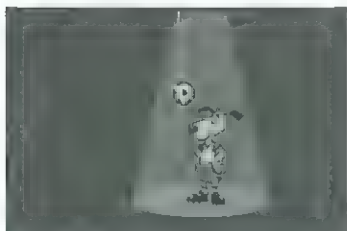
## WORLD CUP '94

A foci VB utáni programkinálat talán legnemesebb darabja, igazi élményt nyújt a pályán.

Hardware igény:  
386SX/25, VGA, DOS 5.0

85 %

U.S. GOLD  
PC DISK



A foci világbajnokság négyévente egyedülálló attrakció a Föld egész lakosságának. Emberek millió számára jelent egy hónapig szinte kizárólagos szórakozást. Milliók ülnek ekkor tévékészülékeik előtt órákat. Természetesen nem mindenki csapata nyerhet, aki pedig nyert, az szívesen feleleveníti a sikereket. Erre hamar rájöttek a játékszoftware-gyártó cégek is, ezért a VB előtt, alatt és után rengeteg foci-program jelenik meg különböző cégek gondozásában. Ezek némelyike klasszikussá válik, mások szerencsére nyomtalanul eltűnnek a futottak még kategória legalsó sarkán. Most sem volt ez másképpen. Kiemeltünk ezek közül 3-at, melyek talán a legjobbak a lapzártá előtt megérkezett programok közül. Hát lássuk őket!

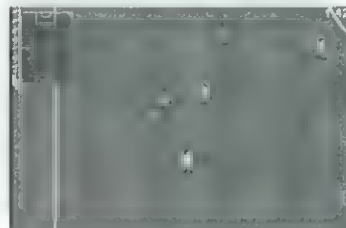
### World Cup 94 USA

Ez a program a hivatalos "licenced" VB-foci program. Minden jelentősebb géptípusra megjelent. A US GOLD korábban megjelentetett hivatalos VB-programjai bukások voltak: Itália '90 az alsó középmezőnyben végzett, míg az 1986-os World Cup Carnivalt igazi citromdíjas-

# WorldCup USA 94

ként tartják számon. Habár most sem került a programba semmi extra, új ötletet nem tartalmaz, de egy egészen jó focikeverék lett. A tervező csapat, a Tiertex nem talált ki semmiféle zseniális új irányítást vagy kamera-nézetet. Összehoztak egy összvér foci-programot, mely a korábbi nagyok (pl. Kickoff és Sensible Soccer) előnyeit, ötleteit és megoldásait igyekszik összegezni. Mivel úgy gondolták, hogy ez még azért nem lesz elég, ezért mindezt megtették egy hatalmas opció-halmazal. A játékos mindent beállíthat, ki-be kapcsolhat magának kénye kedve szerint, így ka-llbrálhatja be a játékot a saját ízlésének megfelelőre. Így próbálták meg elkerülni azt a veszélyt, hogy a játékos ne azt kapja, amit keresett. Nehéz el-

kat... Ha viszont veszed a fáradságot, és szánsz időt arra, hogy átrágd magad az opciókon, akkor finoman be tudod állítani a játékot a te stílusodnak megfelelőre, és így már mindjárt más lesz. Kick Off fanatikusok beállíthatnak maguknak egy nagyon gyors, gördülékeny

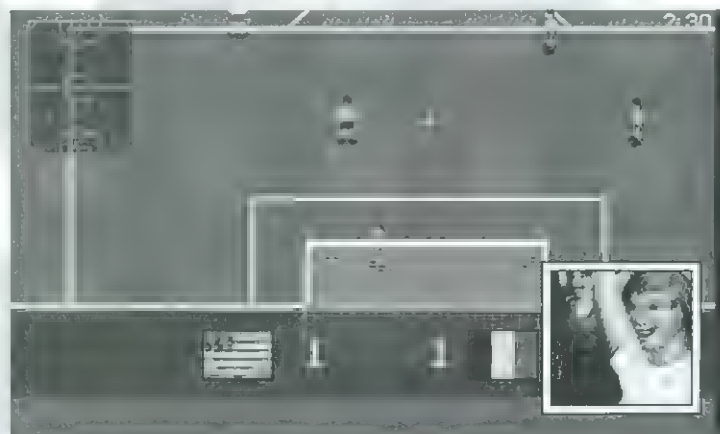
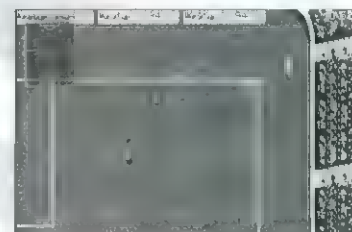


játékot, míg Sensible Soccer rajongóknál a megfelelő opciók kiválasztása esetén a labda a "lábához ragad" a jobb irányítás érdekében, és több figyel-

bent lévő csapatokat olyan neves csapatokkal, akik nem jutottak be a döntőbe (pl. Anglia, Franciaország, ...). Sajnos a játé-

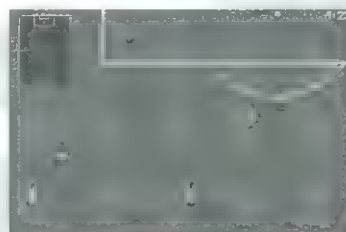


kosok nevei nincsenek benne a programban, és nem is lehet átírni azokat. Ez kár, mert ambiciózusabb emberek esetleg megtették volna ezt. A játékban jól oldották meg a különféle szintű csapatok közötti erőkülönbség érzékeltesét, és minden csapat a saját stílusában játszik. A játékosok mozgása szép; sokféle "cselet" lehet csinálni (pl. állózás), és ezeket nem túl nehéz megvalósítani. A sprite-ok igen szépek és elég nagyok lettek. Az egész program igen látványos. Ami nagyon zavart a programban, hogy többször lefagyott, és az utóbbi idők talán legprimitívebb (lassú és unintelligens) installáló programjával dolgoztak a szerzők. Összességében PC-n az ezévi VB-vel



dönteni, hogy hogyan értelmezzük ezt. Egyszerűen lopásnak vagy jó ötletnek. Az első néhány játék alkalmával nem fog tetszeni a dolog, vagy az akció sebessége nem fekszik majd neked, vagy az irányítás kényelmetlen lesz, vagy túl szigorúknak találod a szabályo-

met tudnak fordítani a passzjátékra és stratégiára. Normál üzemmódban lejátszhatjuk az



eredeti VB-t valóságban (még a stadionokat és dátumot, illetve időpontot is kirja a program). Egy saját tervezésű VB-t is játszhatunk, kicserélhetjük a





## SIERRA SOCCER

Sajnos, inkább a tömegprogramok kategóriájába voló foci, mely nem volt egy nagy durranás. A Sierrától talán egy kicsit többet vártunk volna.

Hardware igény:  
A500, 1 MB RAM

62%

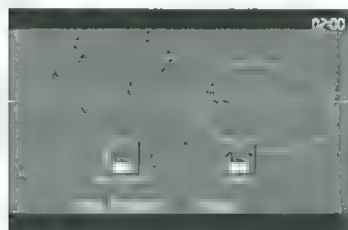
SIERRA  
AMIGA



a program, külön-külön tudás-szintekkel. Akár 40 új csapatot is kreálhatunk. Ezt a programot minden Amiga-tulajdonosnak ajánlom, aki kellemes új foci programot keres.

Charlie

Az amerikai Sierra úgy döntött, ha már az USA-ban azaz náluk van a VB, akkor ők sem maradhatnak VB-s foci-program nélkül. Ment is a rendelés a Dynamix leányvállalatukhoz, hogy bizony nagyon szeretnének egy saját foci-programot. A Dynamix-nál elgondolkodtak a dolgon, és mivel nem iga-



jó foci-program lett Sierra Soccer néven. A fiúk a tengeren túlról kiválasztottak két igen jó foci-programot, a Sensible Soccer-t és a Strikert, és ezeket olvasztották össze. A jópofa minisprite-ok és a paszsjátékot a Sensible Soccer-ből importálták, míg a kameramozgatás, az ível jelzett bedobás és szabadrúgás, illetve a vektoros pálya a Striker alapján készült. Összességében igen jó kis játék lett. Jól játszható, színvonalas, egész egyszerűen élvezetes. A grafikája és a hangja szintén igen kelle-



mes meglepetést okozott. Az egyetlen probléma vele, hogy ami lopás, az ha jó, akkor is lopás. Legalább valami kevés kis saját ötletet belerakhattak volna, mert így még mindig inkább ma-



radok a megszokott Sensible Soccerem-nél. A programban a világ 26 legjobb csapata van benne. Az eredeti neveket itt sem vásárolták meg és nem írták be, de egy szerintem igen ötletes dolgot csináltak; az eredeti nevekhez hasonló hangzású humoros neveket írtak be. 500 különböző játékost kezel

zán volt a praxisukban még foci-szimulátor, ezért úgy döntöttek, hogy körülnéznék Angliában, és némi ötletet harácsolnak ott össze. Így is lett. Az ötletekből egy igen

## Az 1994-es foci VB mérkőzései

### ELSŐ FORDULÓ

Dátum	Mérkőzés	Hely	Idő	Dátum	Mérkőzés	Hely	Idő		
A CSOPORT				D CSOPORT					
Jun 18.	USA v Switzerland	1:1	Detroit	4:38pn	Jun 21.	Argentina v Greece	4:0	Chicago	5:38pn
Jun 18.	Colombia v Romania	1:3	Los Angeles	12:38pn	Jun 21.	Nigeria v Bulgaria	3:0	Dallas	12:38pn
Jun 22.	USA v Colombia	2:1	Los Angeles	12:38pn	Jun 25.	Argentina v Nigeria	2:1	Boston	9:08pn
Jun 22.	Switzerland v Romania	4:1	Detroit	9:08pn	Jun 26.	Greece v Bulgaria	0:3	Boston	5:38pn
Jun 26.	Switzerland v Colombia	0:2	San Francisco	9:08pn	Jun 30.	Greece v Nigeria	0:2	Boston	12:38pn
Jun 26.	USA v Romania	0:1	Los Angeles	9:08pn	Jun 30.	Argentina v Bulgaria	0:2	Dallas	12:38pn
B CSOPORT				E CSOPORT					
Jun 19.	Cameroon v Sweden	2:2	Los Angeles	12:28pn	Jun 18.	Italy v Rep. of Ireland	0:1	New York	9:08pn
Jun 20.	Brazil v Russia	2:0	San Francisco	9:08pn	Jun 19.	Norway v Mexico	1:0	Washington	9:08pn
Jun 24.	Brazil v Cameroon	3:0	San Francisco	9:08pn	Jun 23.	Italy v Norway	1:0	New York	12:38pn
Jun 24.	Russia v Sweden	1:3	Detroit	12:38pn	Jun 24.	Rep. of Ireland v Mexico	1:2	Orlando	5:38pn
Jun 28.	Russia v Cameroon	6:1	San Francisco	9:08pn	Jun 26.	Rep. of Ireland v Norway	0:0	New York	5:38pn
Jun 28.	Brazil v Sweden	1:1	Detroit	9:08pn	Jun 28.	Italy v Mexico	1:1	Washington	5:38pn
C CSOPORT				F CSOPORT					
Jun 17.	Germany v Bolivia	1:0	Chicago	0:08pn	Jun 19.	Belgium v Mexico	1:0	Orlando	5:38pn
Jun 17.	Spain v South Korea	2:2	Dallas	12:38pn	Jun 20.	Holland v Saudi Arabia	2:1	Washington	12:38pn
Jun 21.	Germany v Spain	1:1	Chicago	9:08pn	Jun 23.	Morocco v Saudi Arabia	2:2	New York	12:38pn
Jun 23.	South Korea v Bolivia	0:0	Boston	9:08pn	Jun 25.	Belgium v Holland	1:0	Orlando	5:38pn
Jun 27.	Bolivia v Spain	1:3	Chicago	9:08pn	Jun 26.	Morocco v Holland	1:2	Orlando	5:38pn
Jun 27.	Germany v South Korea	3:2	Dallas	9:08pn	Jun 29.	Belgium v Saudi Arabia	0:1	Washington	5:38pn

### MÁSODIK FORDULÓ

GERMANY v BELGIUM	3:2	Jul 2. Chicago	7:08pn	BRAZIL v USA	1:0	Jul 4. San Francisco	5:08pn
SPAIN v SWITZERLAND	3:0	Jul 2. Washington	9:38pn	HOLLAND v REP. OF IRELAND	2:0	Jul 4. Orlando	8:38pn
ROMANIA v ARGENTINA	3:2	Jul 3. Los Angeles	6:08pn	NIGERIA v ITALY	1:2	Jul 5. Boston	6:08pn
SAUDI ARABIA v SWEDEN	1:3	Jul 3. Dallas	9:38pn	MEXICO v BULGARIA	?	Jul 5. New York	9:38pn

### NYOLCADDÖNTŐ

ITALY v SPAIN	?	Jul 9. Boston	5:08pn	ROMANIA v SWEDEN	2:2 PEN	Jul 10. San Francisco	5:08pn
HOLLAND v BRAZIL	2:3	Jul 9. Dallas	8:08pn	BULGARIA v GERMANY	0:1	Jul 10. New York	8:38pn

### NEGYEDDÖNTŐ

SWEDEN v BRAZIL	0:1	Jul 13. Los Angeles	9:08pn	BULGARIA v ITALY	1:2	Jul 13. New York	12:38pn
-----------------	-----	---------------------	--------	------------------	-----	------------------	---------

### DÖNTŐ

4:0

0:0 PEN



## SENSIBLE SOCCER

A feltuningolt Sensible Soccer a régi hagyományokra építkezik, de határozottan jól tett neki az átalakítás.

Hardware igény:  
A500, 1MB RAM

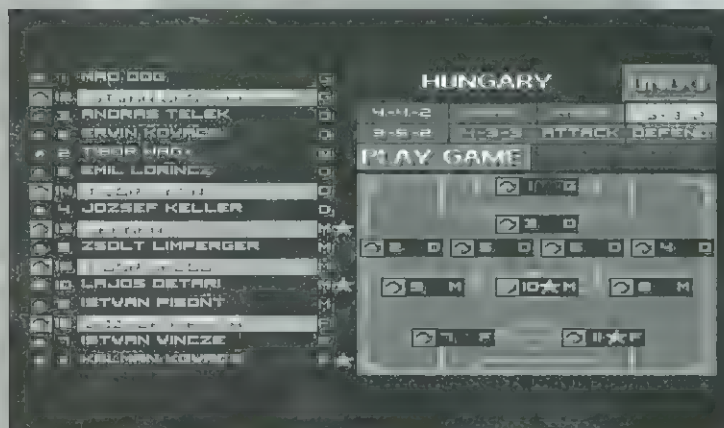
15%

RENEGADE  
AMIGA

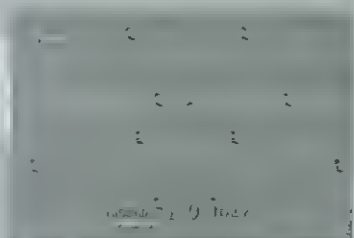
# INTERNATIONAL Sensible SOCCER

Hiába, a régi nagyok kicsit kipofozva régi fényükben ragyognak, és fényükkel elnyomnak minden mást. Ez történt a Sensible Soccer-rel is. A programon magán változás nem történt. Összesen annyi az eltérés a régebbi verzióhoz képest, hogy kibővítették a VB-döntővel a kupák eddigi sorát, és egyetlenként a mezőnyben beírták a

pl. összesen 100 csapat található a világ minden részéből (nemzeti- és klub-csapatok egyaránt). Egy és két játékos. Intelligens passz-rendszer. Kipróbálhatunk a 24-es döntőbe be nem jutott csapatokat, hogy mit produkálhattak volna a valódi résztvevőkkel szemben. A csapatok első és második mezét is kedvünk szerint átszer-



VB-döntőn résztvevő összes csapat minden játékosát. A Sensible Soccer mindig is a kedvencem volt, de ezzel a lépéssel esélyt sem ad egy időre a többi programnak. A már ismert apró sprite-ok maradtak, továbbra is bombasztikusak. A korábbi verziókhoz képest sokkal jobbak a kapusok, ez jól tett a programnak. Jelenősen nagyobb kihívást jelent így, mint korábban. A VB-funkciókon kívül is rengeteg pozitívumot rejt a program,



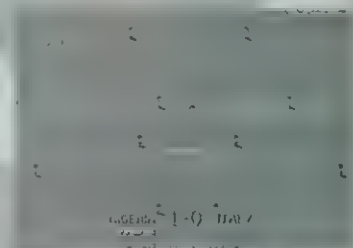
keszthetjük, és a lehetőségeket még sorolhatnám. Hogy milyen népszerű ez a program, arról tanúskodott a GURU-táborban



szervezett két(!) Sensible-compo sikere is. Jelenleg ez toronymagasan a legjobb focijáték bármilyen számítógépen. Minden számítógépes foci-rajongó-



nak ajánlom, hogy ez legyen az első program, amit beszerez gépére. Nem fog csalódni. Ez a VB is elmúlt. Általában igen jó meccsekkel, jó új csapatokkal, és egy pocsék döntővel. Várhatunk újabb négy évet a nagy foci-összejövetelre, de



most már nem fogunk unatkozni addig, hiszen megérkeztek a programok, amikkel addig elúthetjük az időt, újrajátszva az éppen befejeződött világbaajnokság legizgalmasabb meccseit és pillanatait, és természetesen legszebb góljait.

Charlie



## K240

Egy újabb nagyszerű stratégiai játék a Gremlintől, mely kisebb hibái ellenére nagyon jól sikerült. Egyébként a programot az Utopia folytatásának tekinthetjük.

Hardware igény:  
A500, 1 MB RAM

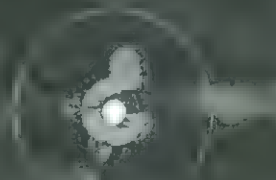
83 %

GREMLIN  
AMIGA



...hetővé tették a Sci-Tek termé-  
kek teljes körű elérhetőségét.

### Tetracorp



A Tetracorp mindig is a piacon volt, azonban 2221-ben két új termékével egyszerre a figyelem középpontjába került. A két új termék a Scout Ship és a szektor készlet volt. A két új eszköz az aszteroidák mind jobb hatásfokú felfedezését, bemérését tették lehetővé. A birodalom

### K240 szektor

2380-ban fedezte fel a Tetracorp egyik hajója a rendszer 50 fényévnyle, a központi naptól. Mivel szektorról volt szó, rögtön elkezdődött a szektor feltárása. A flotta ezúttal téged nevezett ki, lássuk mit is kezdsz a feladattal.

A 23. évszázadban még mindig folytatódik a földi birodalom terjeszkedése. A 300 fényévnyi körben terpeszkedő hatalmas birodalomhoz több mint 1000 lakott világ tartozik a különböző rajta élő fajakkal. Több híres hadvezér-felfedező szolgált a

vül hagyni. Az idegenekkel való harc kezdett átalakulni a támadó háborúból állóharccá, mely pedig lassú, hátráló védekező harccá. Ez a fajta átalakulás a 2294-es Inarmaxions mellett a 2301-es Capella szektor sikeres ellentámadásig folytatódott. Az első előrelépést a Beta Hydraz-1, földműves rendszer visszafoglalása jelentette. Ismét elkezdődhetett a terjeszkedés.

### Sci-Tek

Szerencsére a gazdasági és katonai fejlődés pozitív hatással volt a tudományokra, talán ennek is köszönhető a 2309-ben kidolgozott gravitációs teória, mely 2 új konkrét tudományos felfedezés alapját jelentette, melyek az Aszteroida hajtómű és a Gravity Nullifier voltak. Mindkét felfedezés az eddig kihasználatlan aszteroidák biztonságos hasznosítását tette lehetővé. Tíz év alatt a Sci-Tek a birodalom legnagyobb gazdasági erejévé nőtte ki magát a bányászati és más koncessziók helyes kihasználásával. A Blueprint rendszer kidolgozásaival le-

birodalom flottájának élén, az egyik leghíresebb közülük Parillo volt.

Parillo vezetésével sikerült a flottának a legtöbb új világot bekapcsolni a gazdasági vérkeringésbe, de Parillo a harcászati terjeszkedésben is jeleskedett, mint ahogy ezt az 5 éves deneb márkaháború is bizonyította. Sajnos a birodalmi sikersorozat Parillo megöregedésével és nyugdíjazásával is megszakadni látszott.

A császár 2274-ben Marciuss-t nevezte ki hadvezérré. Ő is természetesen folytatta a hódításokat, azonban az idegenekkel vívott kiméretlen harcokban a birodalmi flotta olyan nagy veszteségeket szenvedett, hogy azt már nem lehetett figyelmen kívül hagyni.



Az Intro megtekintése után egy egyszerű menüképernyőre jutunk, ahol is kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus nehézségi szintet egy idegen ellenséges faj kijelölésével. Ha menteni vagy tölteni szeretnénk a játék

Minden saját aszteroidánál bekapcsolhatjuk az állapotjelző tálratot mely 4 betűből áll, a következő jelentéssel:

P - Power Supplies - energia  
A - Air Supplies - levegő ellátottság  
F - Food Supplies - élelem  
W - Water Supplies - víz ellátottság

Ha zöld színnel jelzi a gép a betűket, akkor nincs semmi baj,

akkor azt szintén itt tehetjük meg. Az END-re kattintva lépünk be a játékba. A játék főképernyője egy egyelőre még üres aszteroida mező, ahol is forgó sziklákkal vannak jelezve az ismert aszteroidák. Amelyiken zöld pöttyöt is látunk, azon kolonizálni is van. A képernyőn egyébként még alapadatokban az Imperial Credit-ben mért pénzünköt, valamint a dátumot láthatjuk, melyet a 2. Millenniumtól számolnak.

Erdemes kezdetben megismerkednünk néhány fontos dologgal, mielőtt belémélyednénk a játékba. Háromfajta egér kúrral találkozhatunk, melyek a következők:

**kéz** - a default állapot, ilyenkor tudunk építkezni az aszteroidákon, valamint információkat kérni az épületekről.

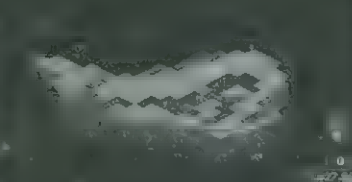
**nyíl** - ship kiválasztó mód, kizárólag a hajók kijelölésére szolgál (S billentyű).

**bomba** - a felesleges épületeket bonthatjuk le ilyenkor (D billentyű).

A jobb egérgomb lenyomásával egyébként egy igen terjedelmes menü rendszer bukkan elő, melyet majd később ismeretek. Az ismert terület egyébként fekete színnel van jelezve, míg az ismeretlen szürke színnel jelöl a program. Kétféle módon fedezhetünk fel újabb aszteroidákat.

Ha **Sensor-t** telepítünk a saját aszteroidákra (később ezeknek még növelhetjük majd a hatósugarát).

**Scout Ship** használatával, melyet kifejezetten felfedezésekre tervezték



ha narancssárga a szín, akkor beavatkozásra van szükség, ha pedig piros, akkor hamarosan nagy baj fog történni a kolóniával.

Minden új kolónia alapításakor egy CPU-ból áll, mely az első telepések igényeit elégíti ki. Ha nem építünk semmit az aszteroidára, akkor így önmagában életképes, azonban természetesen fejlesztenünk érdemes, ha eredményeket szeretnénk elérni. Mindenfajta épületet az Engineering Window-ban érhetünk el, ilyenkor már persze a másik főképernyőn vagyunk, ahol

mindig az aktuális aszteroida képét láthatjuk. Ha építeni szeretnénk, akkor ki kell jelölnünk a kívánt épületeit és le kell raknunk az aszteroida megfelelő helyére. Általában a házak egy kockát foglalnak el, azonban akadnak kivételek is. Néhány épület kényes arra, hogy hova telepítjük, így például leszállópályát csak középtájon telepíthetünk.

A gazdasági tevékenységünkre erősen befolyásolja, hogy hogyan osztottuk el a pénzünket. Négy területre szórhatjuk szét a gazdasági képernyőn. Kis csíkok jelzik az egyes területekre fordított credit mennyiséget, melyek a következők lehetnek:

**Construction** - mindentajta telepítésére szolgál, a sziklákra rögzítőn eltűnik az aszteroida, így pedig szól a gép, hogy nem elég a kiutalt keret.

**Vehicles** - az orbitális űrállomástól kezdve a legegyszerűbb Assault Fighter-ig itt állíthatjuk be az ilyen célra felhasználható összeget. Ha elfogy a pénz, akkor a gép nem szól, így nem ár ha a nagy fejlesztések közben ránézünk időnként az elosztásra.

**Intelligence** - a kémkedés alap, melyből a kiküldött kém műholdak építését fedezhetjük.

**Missiles** - az előforduló rakéta típusok építésére szolgáló keret.

Erdemes némi pénz tárolni a központi részen is (**MONEY**), mivel csak innen finanszírozhatjuk



a kolonizáció költségeit (30.000 / aszteroida), valamint a Sci-tek-től vásárolható tervek (**Blueprints**) anyagi fedezetét is ez jelenti. Persze a játék kezdetekor örülhetünk, ha rendszeren tudunk szerezni egy aszteroidát. Egyébként a játék kezdetekor örülhetünk, ha rendszeren tudunk szerezni egy aszteroidát. Egyébként a játék kezdetekor örülhetünk, ha rendszeren tudunk szerezni egy aszteroidát.

Minden aszteroidát kedvünk szerint alakíthatunk át akármivé a feladatnak megfelelően. Általában a következő elvet követtem a játékban:





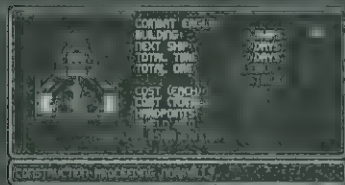


1.) Szenzorok telepítése (legalább ennyi haszna legyen az új aszteroidának)

2.) Ha van elég nyersanyag, akkor 2-3 banya mindkét típusból a hozzá tartozó kiszolgáló létesítményekkel

3.) 2-3 nyersanyagtermelő aszteroida után építenünk kell egy kemény bázist, melyre gyakorlatilag mindent rá kell pakelnunk a kinalatból. Nem árt ha erre a célra egy nagyobb aszteroidát nézünk ki magunknak. Ez egyrészt azért jó mert nem gátol minket a terjeszkedésben a méret, másrészt pedig támadás esetén nagyobb esélyünk van a túlélésre. Egyébként a lét-fenntartáshoz fontos épületek közül nem árt ha legalább 2 példánnyal rendelkezünk, mert nagyon sokáig tart az építkezés és ha megsemmisül, akkor hamar piros lesz a jelző betű a PWA-ban és az már a végét jelenti.

Az épületeinket a *Tactical* módban (Space billentyű) egy kicsit könnyebben építhetjük fel, nem

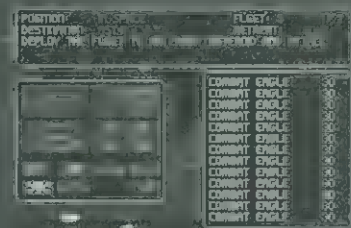


akadályoznak minket a különböző tereptárgyak a hely kiválasztásában. A következő színjelölésekkel találkozhatunk az aszteroidán:

- Világos szürke - üres terület
- Sötét szürke - nem használható terület
- Világos kék - épület
- Piros - leszállópály
- Fehér - Screen Generator által biztosított terület
- Zöld - vírus fertőzött terület
- Sötét kék - anti-vírus terület

A kolóniák fenntartása

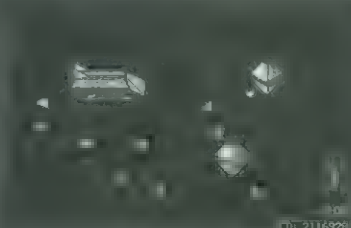
Alapvetően a következő tényezőkre kell figyelnünk a kolóniákkal kapcsolatban, ha azt szeretnénk, hogy megfelelően működjenek:



- **Population** - aszteroidánkon mint mindenhol robotok dolgoznak, az őket felügyelő robotok alkotják a populációt. Nagyon sok tényező befolyásolja az emberek számát. Igyekezzünk megfelelő életkörülményeket biztosítani számukra, akkor nem fognak problémák felmerülni. Nagyon fontos, hogy megfelelő számú banya álljon rendelkezésünkre.

- **Security** - mivel egy zárt kicsiny közösségről van szó, így nem is csoda, hogy a biztonság fontos. 150 lakóra kell jutnia legalább 1 Security Centre-nek.

- **Life Support** - egy telepés egy



egységet fogyaszt el minden nap az élelő termékekből (Life Support - Air, Hydroponics - Food, Hydration Plant - Water). Ha építettünk *Environment Control*-t, akkor tarolhatjuk egy bizonyos mennyiségig a fent említett elemeket.

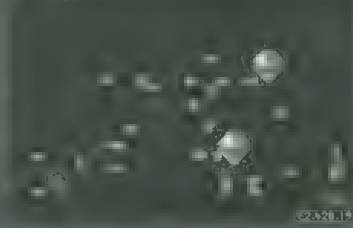
- **Power** - Nagyon sokféle energia forrás áll a rendelkezésünkre, azonban egyre nagyon vigyázunk, mégpedig arra, hogyha nem elég az energia kapacitás az aszteroidán, akkor a gép önkényesen lekapcsolja a nem létező épületek az energia ellátásról. Ha ilyenkor éppen egy létfenntartó épületről van szó, akkor bizony hamar elpusztul mindenünk.

- **Radiation** - A sugárzás mennyiségét több tényező is befolyásolja az aszteroidán. Az első a központi csillag sugárzása, mely jócskán érvényesül a légkör nélküli világokban. A második tényező az, hogy minden harcnál és támadásnál nő a sugárzás, hogy a nukleáris fegyver bevetésének következményéről már ne is beszéljék.



A bányászat

Mindenteljes tevékenységnek a bányászat az alapja, mivel mindenhez szükségünk van alapanyagokra. Minden aszteroida rejt magában bizonyos mennyiségű ércet. Az egyes ércet csoportosítva vannak, de szerintem, hogy milyen bányászati móddal lehet őket kitermelni. Az egyszerűbbeket sima bányákkal, míg a különleges érceket bonyolult eljárásokkal lehet kitermelni. A különböző ércekről és felhasználási lehetőségeikről az 1. táblázat ad tájékoztatást. Feltétlenül gondoskodnunk kell tároló helyekről, ahol a kitermelt érceket tároljuk, ugyanis ha arról nem gondoskodunk, akkor el-



veszik a felesleges termelés. A fel nem használt nyersanyagokat el is adhatjuk a birodalomnak, Igencsak jó pénzért. Nem árt azonban ha óvatosak vagyunk, mert nagyon nehéz pótolni az elkótyavetyélt értékes természeti kincseket. Minden aszteroidának természetesen végezet a készletei, egy idő után a készletek meddőhányókkal találkoznak. A birodalommal való kereskedést az *Ore Carrier*

ek végzik. Ha beáll egy ilyen szállító az aszteroida mellé, akkor a nyíl ikonnal léphetünk be a hajóba, ahol is felpakolhatjuk a feleslegesnek ítélt készleteinket.



Természetesen létezik egy másik módja is az ércet értékesítésének, mégpedig az, ha rendelkezünk *Ore Teleporter*-rel, mely egyszerűen elteleportálja a kiválasztott érceket egy másik aszteroidára, ahol a bányászati tevékenység folyik.



Űrhajók gyártása

Mint már eddig is kiderülhetett, rengeteg idegen faj népesíti be a világegyetemet és persze közülük nem egy nem igazán lesz barátságos velünk. Muszáj tehát védekeznünk, sőt támadnunk. Kezdetben csak egy *Spacecraft Construction Yard* nevű építménnyel rendelkezünk, melyben csak 3 típusú hajót



építhetünk. Vigyázunk arra, hogy a gép nem szól ha éppen kifogytunk az aktuális alapanyagokból, hanem egyszerűen csak vár arra, hogy újra kapjon nyersanyagokat. A termeléshez még az is szükséges, ha



hogy *Weapon Factory*-nk is legyen az aszteroidán. A hajókön lévő felfüggesztési pontokon (*Hardpoint*) támadó hajók és aszteroidák ellen), valamint védő fegyvereket helyezhetünk el. Mindenkinél magának kell eldönteni, hogy mennyi kreditet

fajt a hajókat is építhetünk. Felhívom mindenkinek a figyelmét arra, hogy az aszteroida körzetében tartózkodó bármilyen hajó vagy bázis elpusztul az aszteroidával együtt a katasztrófa során. Nagyon sok fejtörést okozott a játék elején az a tény, hogy mely hajókat lehet a kezdetben megépíteni. Az új *Transporter* és az új *Hangár* nap felfedezett aszteroidához egyszerűen eltűnt. Nos, természetesen nem tűnt el, csak az aszteroida vonzókörzetében

fordít a védekezésre, azonban mindenkinek felhívom a figyelmét arra, hogy egy idő után muszáj lesz védekeznie. A kezdetben rendelkezésünkre álló fegyver arzenál természetesen fejleszthető a Sci-Tek által rendelkezésünkre álló. Nagyobb hajók építését csak az űrben tudjuk elvégezni, ehhez azonban előbb kell építenünk egy *Space Dock*-ot. A *Command Centre* felhasználásával tehetjük ezt meg, azonban készsűjünk fel az alapanyag szükségletre, valamint arra, hogy minimum 200.000 kreditünk fogja banni a vásárlást. Ha sikerült felépítenünk a bázist, akkor más

parkolt is, a közel képer képerrel bármikor elérhetővé vált. Egyébként a *Space Dock* is itt építhető. A *Space Dock* termelése nem sokban különbözik a normál gyártástól, maximum abban, hogy a dock által termelt hajó egyből pályára áll az aszteroida körül, míg a többi űrhajó a felszállópályára (*hangár*) kerül, ahonnan csak a parancsunkra szállnak fel. Egységeinknek a következő parancsokat adhatjuk:

- **Land** - síma leszállás
- **Land Hangar** - vissza a hangárba
- **Patrol** - védelem az ellenséges támadással szemben
- **Join Fleet** - csatlakozás valamelyik flottához
- **Go To Asteroid** - irány a kijelölt aszteroida
- **Prospect** - a talált aszteroida nyersanyagának előrejelzése
- **Explore** - az is-

tek felfedezése, új aszteroidák keresése

- **Spy** - idegen aszteroidák (piros pötty) megfigyelése
- **Colonise** - új kolónia alapítása (egy még nem kolonizált aszteroidán)
- **Load Ore** - ércék és nyersanyagok felpakolása és elszállítása

Figyeljünk arra, hogy lehetőleg ne hagyjuk a hangárunkat üresen, mert rögtön állítjuk őket be a támadás esetén gyorsan felküldeni

## A kémkedés

Az információ, mint tudjuk igen nagy jelentőséggel bír minden fajta döntés meghozatala előtt, így nem árt, ha egy kis kémkedésre adjuk fejünket, mely egyébként bevett szokás a bűrdalomban. Kétféle módon szerezhetünk információkat a jűtűkben. Az első mód a már korvonalazott *Scout Ship* használata, azonban ez csak korlátozott lehetőségeket biztosít.

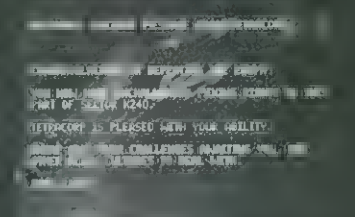
A másik mód sokkal érdekesebb, mikor is kém műholdakat küldünk ki az ellenséges aszteroidák felé. A műholdak legyártása és célra programozása után már ki is löhetjük őket. Ha pályára állnak az aszteroida körül, akkor különféle infókat szerezhetünk a lakosságról, a katonai és polgári létesítményekről. Nagyon jól jellemzi az aszteroida fejlettségét az is, hogy milyen sokáig működik a műhold, ha rövid ideig (1 másodperc is volt már), akkor sejteni lehet, hogy kellemes banda uralkodik az aszteroidán.

## A flotta

Ertelemszerűen hajókat nem érdemes egyenként kiküldeni a csatába, hanem inkább flottákba érdemes tömöríteni őket, ahol is előfordulhatnak támadó

hajók és az őket védő más kiegészítő egységek. Persze azért is érdemes flottákat kialakítani, mert így egyszerűen egy parancs kiadásával irányíthatunk akár egy tucat hajót is. A következő főbb parancsokat adhatjuk a lehetséges 8 flotta közül bármelyiknek:

- **Leaving Fleet** - a kiválasztott flotta elhagyja a flottát és pártja felé fordul
- **Join Fleet** - egy másik saját aszteroidára küldhetjük át a flottát
- **Attack Asteroid** - egy ellenséges aszteroida megtámadása, az ott található hajókkal egyetemben
- **Intercept Enemy Fleet** - az űrben haladó felderített idegen flotta elfogása és a csatához beküldése
- **Guard Mode** - a flotta körüli területen megfelelő védelem a teljes flotta az aszteroida védelmét szolgálja



A csapatunk alapállapotban sohasem hátrálnak meg a csatákban, addig küzdenek, míg nyernek, vagy míg el nem bukunk. Ezen tudunk változtatni a *Retreat Thresholds* beállításával, mely %-ban fejezi ki menekülési készségeit. Ha eléri a beállított értéket a szám, akkor flottánk visszafordul és a legközelebbi hazai bázis felé veszi a irányt.

Rendeteg dologról kellene még mesélnem: néktek a játékkal kapcsolatban, de úgy hiszem indulásképpen ennyi elég lesz. Zárásképpen következzen néhány tanács a játékkal kapcsolatban, valamint néhány olyan dolog, melyre nem árt ha felkészülünk.

Nagyon fontos a hadiflotta építése, a rakéták telepítése és minden támadó jellegű dolog, azonban kellő védelem is szükséges ahhoz, hogy teljesíteni



tudjuk a feladatunkat, ez azt jelenti, hogy ne sajnáljuk a krediteket a védett házakról (protected ...), valamint amint lehet szerezzünk be korszerűbb védelmi fegyverzetet (pl Plasma Turret). A rakéta veszély sem elhanyagolható fenyező, így az Anti-Missile Pod előkelő helyen kell hogy szerepeljen.

A természet is ellenünk van, ne feledjük. Első beszerzésünk egy *Asteroid Tracker* (40.000) legyen, mely segítségével felderíthetjük az összes ismert aszteroida mozgásának irányát és sebességét. Nem érdemes ugyanis egy összeütkezés előtt álló aszteroidát építkézni. Övére van *Asteroid Engine*-nk (190.000), melyek segítségével szabadon irányíthatjuk a világűrben. Annál is inkább érdemes ezt tenni, mert rendszeresen felbukkannak üstökösök a világűrben, mely érdekes módon mindig a legfejlettebb rendszer felé tartanak.

Előbb-utóbb létkérdés lesz az áramellátás, így nem árt ha beszerezzük gyorsan egy *Powerplant*-t.

az aszteroida hajtómű alkalmas arra is, hogy egy rejtlen idegen aszteroida felé irányítsuk, aztán pedig bumm!

Ne felejtjük el, hogy számunkra ismeretlen technikák is létezhetnek, így ne lepődünk meg, mondjuk egy teleportáló aszteroidán.

A következő hónapban folytatni fogjuk az ismerkedést a K240-nal, készüljétek fel hőlmi irgalmatlanul nagy táblázatokra, ahol is áttekintjük az összes lehetséges vásárlási, építési és fej-

lesztési lehetőségeit.

Egyébként ilyen bugos programmal már igen rég nem találkoztam. Egyszerűen fantasztikusnak tartom, hogy bizonyos kavarások nélkül nem lehet menteni és tölteni a játékban. Eleyesebben menteni lehet, csak aztán éppenséggel nem ismeri fel a mentőlemez a gép. Szép ugye? Az a baj, hogy ez nem vicc, egy eredeti original K240 a tanúm ró. Ettől függetlenül megoldható a mentés úgy, hogy 2. lemezzel letöröljük a nem használt nyelveket, valamint az alien directoryban csak az aktuális kudarcsat hagyjuk lent a lemezen, de persze mindez egy biztonsági másolat készítése után. Ezek után már ráfér egy kimentett állás a lemeze.

Nagyon ígéretesnek látszott a játék, és valóban önfeledt kikapcsolódást kínál minden stratégának.

Bear



Assault Fighter	Támadás	1
Scout Ship	Felderítés, Előrejelzés, Kémkedés	1
Terminator	Támadás	4
Fleet Battleship	Támadás	6

	Hanger					Fleet Asteroid		
Assault Fighter	X	X	X	X	X			
Scout Ship	X	X	X	X	X	X	X	X
Terminator		X	X	X				
Fleet Battleship				X	X			

Selenium	Piros	MineExplosive Missile, Scatter Missile, Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship, Destructor,
Asteras	Piros	MineNuclear Missile, Powerplant
Crystalite	Piros	MineVortex Missile, Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship, Destructor
Bytanium	Sárga	Deep Bore MineSpace Dock
Dragonium	Sárga	Deep Bore MineSpace Dock, Terminator, Transporter, Fleet Battleship
Nexos	Zöld	Seismic PenetratorMega Missile



## JACK NICKLAUS G.

A nyárvége ismét egy golfot termett, mely színvonalában nem igazán kiemelkedő alkotás.

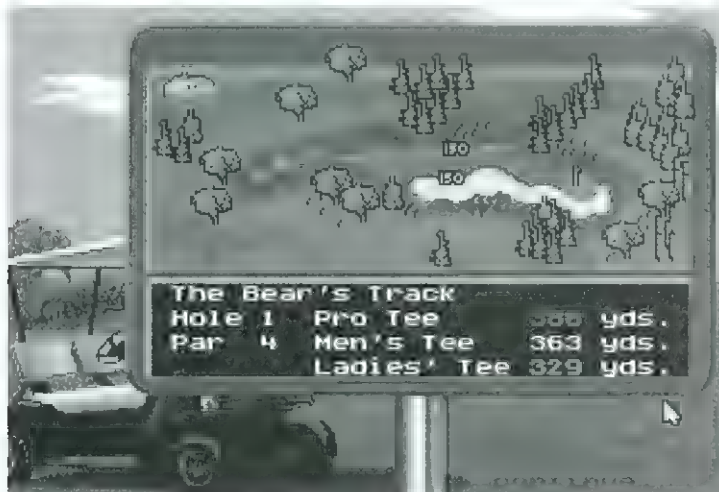
Hardware igény:  
512 KB RAM, EGA, MOUSE

52%

ACCOLADE  
PC DISK

# Jack Nicklaus' Unlimited Golf

lenféll. Ha mindezzel megvöl-nánk, akkor az egyes játékosok jellemzőit állíthatjuk be. Minden-re kiterjedt az alkotók figyelme, a név és nem mellett a játéko-sok Skill-jét (Beginner, Expert), vagy éppen a klub-beli hova-tartozását is kiválaszthatjuk. A gép által vezérelt játékosokra is



Úgy látszik, mostanában nem-csak a foci programoknak van nagy keletje, hanem a nyári időszakban a golf is a kedvelt játékok közé tartozik. Az Action Sixteen sorozatban megjelent Jack Nicklaus Unlimited Golf is ezt látszik megerősíteni. A pro-gram nem igazán kínál nagy ér-dekességeket, kivéve talán a beépített pályatervezőt, mellyel magunk alakíthatjuk ki a pályák arculatát.

A kicsit talán bonyolult indítási módszer után, ahol is nekünk kell beállítanunk parancssoros üzemmódban a használt video-kártyát és hangkártyát egy me-nübe keveredünk, ahol is kivá-laszthatjuk, hogy Skins vagy Stroke üzemmódban óhajtunk játszani a kiválasztott számú el-

áll természetesen ez a lehető-ség. Egyébként 8 különböző hölg és úr lehet az ellenfelünk a gép által kínált mezőnyből, mindenfajta erősségi foknak megfelelően természetesen.

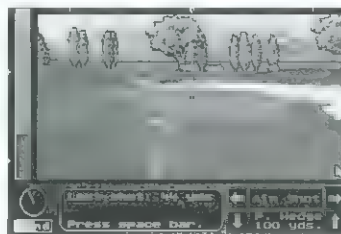
Miután mindezzel megva-gyunk, egy kis táblácska követ-kezik, melyen a versenyek helyezéseért elérhető pénzjutal-mon alakíthatunk egy kicsit, ilyen opcióval sem találkoztam még más játékokban. Az ezu-



tón következő pályakiválasztás nem okozhat semmi nehézsé- get, gondolom mindenki ki fog- ja próbálni az összes pályát.

Foglalkozunk inkább pár szó erejéig a főmenüvel, mely a kö- vetkező választási lehetősége- ket kínálja:

1. Play a Round - a 18 pálya vé- gigjátszása
2. Practice a Hole - szabadon választott pályákon való gya-



kortás

3. Driving Range - a hosszú üté- sek gyakorlása
4. Practice Green - a gurítások elemzése
5. Change Course - más pálya- csoportra való áttérés
6. Change players - az elejétől fogva ismét beállíthatunk min- dent

A pályákat használva természe- tesen itt is megtaláljuk a szoká- sos nehezítő funkciókat, úgy mint a szelet és a pályák furmá- nyos talajtípusait, de persze ezek már nem okozhatnak gon- dot a jól felkészült golfozóknak. A 3D-s megjelenítést rendesen kihasználták a program készítő-



sénél, mindenfajta perspektívi- kus nézetet és egyéb kellemes dolgot is beállíthatunk a játék folyamán.

A már beharangozott pályater- vező kezelése annyira egyszerű, hogy nem igazán érdemes ko- molyabban írni róla, valószínű- leg mindenki rá fog jönni né- hány perc után.

Nem rossz játék a golf, de nem igazán áll közel hozzánk, valljuk be őszintén.

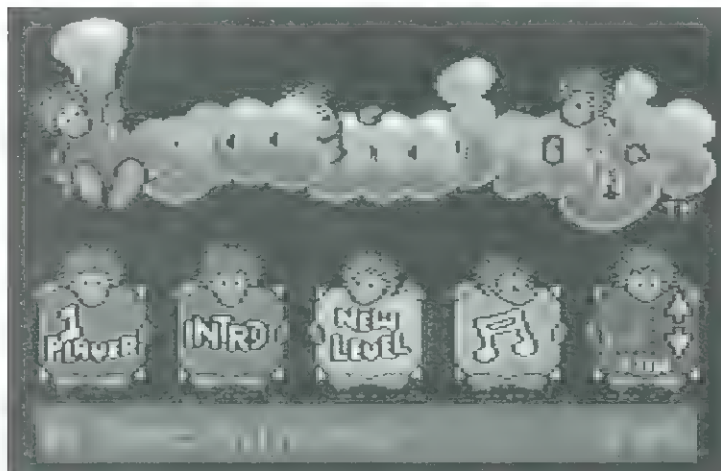
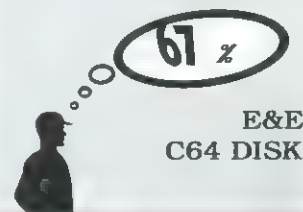
Bear"



## LEMMINGS

Egy régóta várt C64-es konverzió, a Lemmings. Íme itt van végre.

Hardware igény:  
C64/1-II, 1541/1-II



Az elmúlt időszakban, finoman szólva nem sikerült követnem az aktuális 64-es programok folyamát. Vannak egészen jók (vizsgaidőszak, Omega, a GURU nyári szünete stb.), de ezek hosszas ecsetelésétől inkább megkímélném az olvasót. Lényeg a lényeg, az itt következő oldalon egy nem éppen friss játékról lesz szó. Igen, megérkezett amire minden 64-es tulajdonosnak rengeteget kellett várni, a Psygnosis egyik leghíresebb játéka, a Lemmings.

Már idejét se tudom, hogy mikor jelenhetett meg az eredeti 16 bites verzió, s amely már harmadik folytatását várja. Egy későbbi 64-es átiratról is régóta keringtek pletykák, ám senki sem tudta, hogy a játékot ki is írja, megjelentek különböző önjelölt próbálkozók, mikor hirtelen érkezett egy preview. Nagy-nagy meglepetésemre az előzetes rendkívül profi, s a játék egy már elkészült pályáját tartalmazta.

Némi nézelődés után az is kiderült, hogy a konverziót egy német cég, az E&E szoftver készíti. A készítőik nevei számomra teljesen ismeretlenek voltak, ami ugyan jelentheti azt is, hogy azelőtt csak valamilyen írói álnevükön voltak jelen a 64-es scene-en. Mászt nem igazán tudok elképzelni, ugyanis egy ilyen kaliberű játékot csak egy komoly múlttal rendelkező 64-es programozó tud megírni, aki kívülről ismeri az összes létező trükköt, amivel a gép szűkös le-

hetőségeit maximális mértékben ki lehet használni.

Érdeklődve és várakozással telve vettem kezembe úgy fél órával ezelőtt a játék végleges változatát, s helyeztem be a meghajtóba. Be kell vallanom, szerencsésebb lett volna, ha a játékot valaki olyan teszteli, aki nem ismeri az eredeti Amigás változatot.

Bár a játékot meglehetősen régen láttam, de már az intro alatt rá kellett jönnöm, hogy csak az eredetivel hasonlítva tudom szemlélni a 8 bites verziót. Mikor az intro vége fele a hegymászó lemming felér az L betű tetejére, kaján mosollyal az arcomon vártam az Amigán létező zoom-ot, mellyel a kamera távolodik úgy, hogy a teljes felirat látható legyen. Sajnos nem kellett csalódnom, a kicsinyítés 64-en hiányzott. Vigye kőny, gondoltam, ez legyen a legkisebb bajom. A főképernyő meglehetősen hasonlít, nosza, ragadjuk meg a joystick-ot, s vigyük a nyilat a megfelelő ikonra. Na, nyíl az nincs, rövid bogarászás után sikerült rájönnöm, hogy bizony az 1-es billentyű megnyomása fogja indítani a játékot. Töltögetünk, töltögetünk, lemezt cserélünk, majd megérkezett.

Mint már az előzetesből kiderült, a játéktér kisebb az eredetinel, s az egér hiánya miatt az irányítás is nehezebb lett. A 64-es többszínű üzemmód pixelmérete pontosan a fele az Amigásénak, ebből is származnak kisebb

minőségi problémák. Dehát mit is beszéljek én itt! Ez a játék csúcs! Csoda, hogy valaki ezt meg tudta írni. Egy ősrégi, legendásan lassú gépen elkészíteni egy olyan játékot, melyben akár száz kis figura is kint lehet a képernyőn, különbözőképpen animálva, akár százféle irányban haladva, ez valami fantasztikus. S én eddig csak negatívumokat tudtam írni róla... Hát ez az igazi probléma kérem, nagyon el vagyok én már kényeztetve.

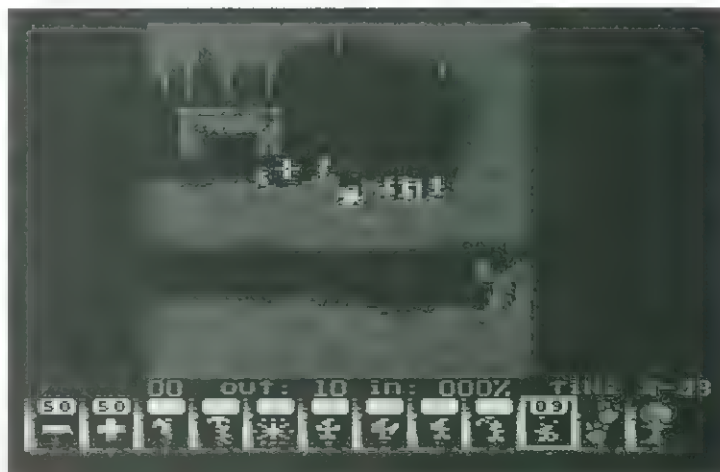
Ami pozitívum viszont, s amit semmiképp se szabad elfelejteni: a játék ötlete s varázsa nem tűnt el a konverzió során. A zenék jól illeszkednek a játékhoz, sok helyütt meglepően jó átiratok az eredetieknek. Az, hogy a pálya mérete kisebb lett, nehezítés ugyan, de mivel az eredeti változatban is túlnyomórészt a láthatónál nagyobb pályák voltak, ez egy idő után nem zavaró. A pálya mozgatása egy picit dőcögősré sikerült, de akinek ez olyan lényeges, az még az élő fába is beleköt.

Ami viszont ténylegesen zavaró az az, hogy a nyíl mozgását nem lehetett egér nélkül a kellő módon megoldani. Gondolok itt arra, hogy ha akarom a nyíl gyorsan megy, ha akarom lassan. Ilyen szempontból a joystick az egérhez képest digitális, vagy húzom az adott irányba, vagy nem, más alternatíva nincs. A másik negatívum, hogy a figura típusának megadásakor nem vihetjük a nyilat a képernyő alsó részére, az ikonok közül, a menühöz hasonlóan, itt

is csak a számbillentyűk segítségével válogathatunk. Ez a kezelés lassulásához vezet, ami alapvetően bosszantó okok miatt teszi nehezebbé a játékot.

Kérek minden 64-es tulajdonost, hogy kellő kritikával fogadja a fenti nyavalygásokat, ugyanis 99%-uk egy elkényeztetett Amigás észrevétele egy 64-es játékkal kapcsolatban. Senki se felejtse el, hogy a Lemmings egyike az utolsó nagy mohikánoknak, melyek némi képzavarral élve, "megjelentek" a jó öreg 8 bites platformon, újból megváltoztatva a lehetetlent.

*Prunoki, aki csak azért Prunoki, mert hogy adná ki magát kérem, ha ő lenne Cefi, a vízfejű drót, vagy Kirúg Hümér, a kanccsal csapos*

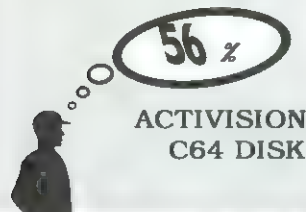




## ALTEREGO

Egy érdekes szerepjáték alkotja e havi C64 rovatunk magját.

Hardware igény:  
C64/I-II 1541/I-II



"Amíg van kenyér, s a disznó kövér, Mondd, kit érdekel, hogy ki vagyok én?"

/HBB - Ki vagyok én.../

Nem tudom, érezted-e már úgy, kedves olvasó, hogy néha a legegyszerűbb kérdések is napokig tartó elgondolkodásra, már-már frusztráló erejű önelemzésre késztetnek. Mert -ha ritkán is- velem azért előfordul. Legutóbb is, például, mikor néhány napos önkéntes száműzés után kiléptem a szobámból, elémtoppant a kislányom, és cérnahancon, a legártatlanabb arckifejezését felölve azt mondta:

-Én vagyok a Ferike! Hát te ki vagy? - Úgy látszik eléggé kilehettem, mert már az első mondatánál lekadtam. Te jó isten! Miért hívnak egy lányt Ferikének? Még mindig ezen a kérdésen rágódtam, mikor megcsördült a telefon. Természetesen a főnököm volt, s igen élénk érdeklődést tanúsított anyám

hogyléte, és a munkától való távollmaradásom okai iránt. Néhány keresetlen szóval eligazítottam dél felé (arra tudnillik melegebb az éghajlat) mire éktelen oráfozásban tört ki. Mindegyre azt tudakolta, hogy mit gondolk, ki vagyok én, hogy így merek beszélni vele? Hm... érdekes kérdés, mintha ma már hallottam volna. Míg ezen rágódtam, a vonal megszakadt. Sebaj. Bemegyek a hálószobába, az asszony még az igazak álmát alusza. Nem tudom mit álmodhatott, de álmában nagyokat sóhajtott, és néha elmosolyodott. Lány csókot lehelttem a homlokára, mire kinyitotta alvástól még fátyolos szemeit, s megkérdezte: Ah! Ki vagy te szép szőke herceg? Ekkor betelt a pohár! Az, hogy szép vagyok, rendben... Az, hogy még mielőtt a dolgozó népet szolgáltam volna, és volt hajam, az is leginkább fekete volt, és most az asszony szőkének hitt, rendben... De mi a francért kérdegeti ma tölem mindenki, hogy ki vagyok? Hát nem tudják, hogy én ÉN vagyok? De tényleg, ki az az én? Nos, kedves olvasó, jól bejöttél a csöbe!

Ha már idáig eljutottál, gondolom ellenállhatatlan vágyat érezel, hogy megismerkedj egyik e havi C64-es témánkkal, az ALTEREGO című Activision által prezentált programmal. Az ember ugye néha találkozik a színes újságokban oly divatos önismereti és lélektani tesztekkel, melyek négy-öt kérdés megválaszolása után megpróbálja elhiteitni a gyanútlan olvasóval, hogy ő bizony ilyen vagy olyan. Nos, ha vannak ilyen tesztek a birtokodban, most markold fel az összeget, és hajítsd ki az ajtó elé a papírgyűjtő úttörők (Atyavilág!

# Alterego

Hol vagyunk már ettől!) marta-lékául

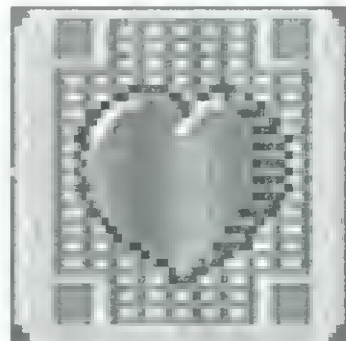
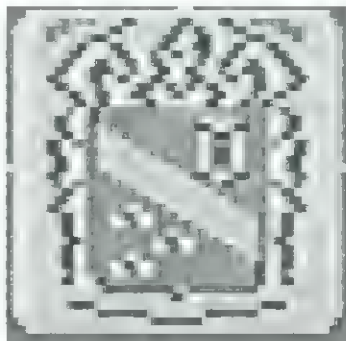
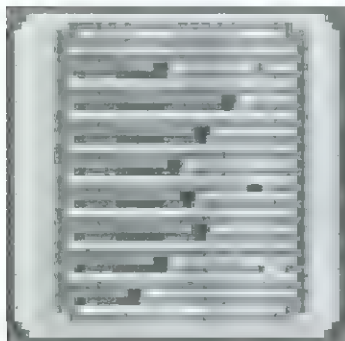
Itt van ugyanis ez a program, amely szinte minden -a személyiségedre vonatkozó- kérdésre hathatós választ fog adni, már amennyiben egyáltalán van türelmed hozzá. A stílusa ugyanis a játéknak (nehezen használom ezt a szót, mert a későbbiekben ki fog derülni, hogy ez nem is annyira játék) tulajdonképpen RPG, azaz szerepjáték! Mégpedig olyan szerepjáték, amelyben saját bőrünkbe bújva, illetve bőrünkéből néha kibújva önmagunkat kell megszemélyesítenünk.

Igaz, hogy nincsenek benne sem varázslók, sem tündék, sem babók, sem boszorkányok, de még egy fia nyamvadt zombit sem sodor elének a sors szeszélye, helyettük azonban itt vannak a szülők, barátok, tanárok, főnökök, és persze ilyen-olyan lányok is dögivel. Mint a valóságban. Mert ki meri állítani, hogy nem való életünk a legnagyobb kaland, amelyet a legélénkebb fantáziájú író sem képes lepipálni? Na, erről van szó... A játék során ugyanis rengeteg váratlan és furcsa szituációba fogunk kerülni, melyeket saját felfogásunk és vérmérsékletünk szerint kell megoldanunk. Persze ehhez, mint már a hagyományos RPG-nél megszokhattuk, meg kell teremtenünk a főszereplő karakterét, jelen esetben a magunkét. Ennek érdekében, először két egyszerű, de provokatív kijelentés közül kell választanunk:

- Igyekszem őszintén válaszolni a kérdésekre
- csak olyan válaszokat adok, amelyek az első pillanatban az eszembe jutnak

Itt kell megjegyeznem, hogy a program az angol nyelv amerikai változatát használja, úgyhogy nem árt egy jobb szótárt is előkészíteni. A lényegesebb mondatokat, kérdéseket, igyekeztem szó szerint lefordítani, ahol az érthetőség megkívánta, ott a szöveget átmagyaráztam, később a konkrét szituációkban viszont elég nagy szabadságot engedélyezve magamnak, megkísérlettem a szöveget "mind tartalmában, mind humorában áttényesíteni". Remélem sikerült. Nos, a kezdő kérdés megválaszolása után egy úgynevezett igaz-hamis tesztet kell kitöltenünk, melyben csak eldöntendő kérdések szerepelnek:

- Rossz alvó vagyok, a kisebb zajokra is könnyen felébredek
- A bosszú édes
- Gyakran lassúnak, fáradtnak, és lehangoltnak érzem magam
- Minden munka elvégzésének legfontosabb része, hogy kire akarunk benyomást gyakorolni vele
- Lázba hoznak az autóbalesetek, és más katasztrófák képei
- Akik a legjobban ismernek, a személyiségemért kedvelnek, (és nem azért, mert profilból kicsit hasonlítok a Schwarzenegger-re)
- Különösen érzékeny vagyok a bírálatokra
- Ideges leszek a nyilvános szerepléstől, még akkor is, ha a fel-





adatot igazán jól meg tudom oldani

- Az emberek körülöttem boldogabbnak tűnnek nálam

- Ha a "Friszen festve!" felíratot meglátom, meg kell érintenem az adott tárgyat, fog-e még?

- Mikor beteg vagyok, indulatos leszek az emberekkel szemben

- Fontos dolgokban a szüleimre hallgatok, még akkor is, ha nem értek velük egyet

- Olyan világban élünk, ahol mások minden mozdulatunkat figyelik

- Mikor csendes helyen vagyok, úgy érzem kiabálnom kell

- A nagy haszon reményében a kis hazugság megengedett

- Gyakran felesleges a problémákat másokkal is megvitatni

- Könnyen zavarba jövök

- A gyerekeket nézni kell, nem hallgatni (tulajdonképp, a Ferike nevű kislány akkor is aranyos, ha azt mondja, hogy tűnj a büdös francba)

- Nehéz beszélgetni olyanokkal, akiket alig ismerek

- A szüleim különösen szigorúan fogtak

- Az embereket általában első benyomásra is meg lehet ítélni

- Az egyik módja annak, hogy az embereket tisztességes viselkedésre fogjuk, az agresszív felépítés

- Úgy érzem, ezek hülye és felesleges kérdések

Nos, ha minden kérdésről eldöntöttük, hogy szemszögünkben igaz-e vagy hamis, a program megalkotja alapszemélyiségünket, mely a játék folyamán természetesen folyamatosan változni fog a kérdéses szituációkban érzett hangulatunktól, és az ott hozott döntéseinktől függően.

Most már csak azt kell eldöntene

nünk, mely életkorban kívánunk a dolgok menetébe bekapcsolódni, hiszen a következő lehetőségeket kínálja fel a program: csecsemőkor, kisgyermekkor, kamaszkor, fiatalkor, felnőttkor, középkor, időskor. Ha tanácsolhatom, nem érdemes kihagyni a szélső életkorokat, mert rengeteg érdekes helyzet derűjét vonjuk meg magunktól, például csecsemőként pofával előre ki zuhanhatunk az etetőszékből, vagy nyugdíjas öregként laposra verethetjük magunkat egy fiatalokú bandával. Hiába az élet akkor szép, ha zajlik.

Lépünk hát be a kiválasztott életkorú hasonmásunk (ALTERGO-nk) szerepébe. Egy a társjátékokhoz hasonlatos táblára érünk, ahol különféle ábrájú mezőkön lépkedhetünk történetről-történetre előre az időben. A szituációkat tartalmazó ábrák vonallal vannak összekötve, míg az ezeken kívül elhelyezett mezők éppen aktuális "állapotunkról" nyújtanak tájékoztatást, úgymint: hangulat, cselekvési készség, végzettség, családi állapot, nyugalom, bizalom (belém vetett), kifejező készség, családcentrikusság, boldogság, kedvesség, intelligencia, fizikum, mennyire vagyok társasági ember, komolyság, megbízhatóság, hivatástudat, pénz, adósság, szerzemények.

Mindezen változók figyelembevételével megállapítható, hogy a program írói igenis komolyan vették munkájukat, és igyekeztek minden lényeges tulajdonságra kiterjeszteni figyelmüket. Nézzük most a játék kezelését: A kurzort mozgatva választhatunk a különféle jellegű események között. Ha-

mar rá fogunk jönni, mely ábrák jelzik a családi, baráti, egészségügyi, érzelmi stb. helyzeteket, melyeket tetszőleges sorrendben, meghatározott arányban kell átelnünk ahhoz, hogy a választott életkort "túl tudjuk élni". Ezt akár szó szerint is érthetjük, hiszen nem egyszer kerülhetünk veszélyes helyzetbe, -akár csak a valóságban- és bizony sokszor csak a megalapozott döntésünk háríthatja el a nem kívánt végkifejletet, esetleg a katasztrofát.

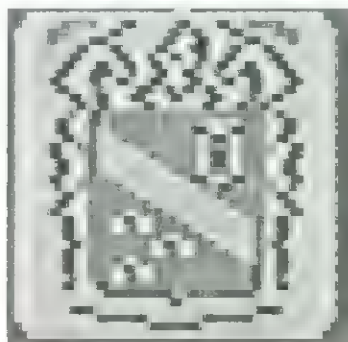
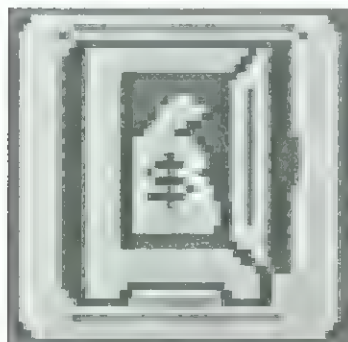
Magam például néhány elhamarkodott, vagy nem kellő komolysággal kezelt helyzetet követően kétszer elhunytam, egyszer alkoholista lettem, egyszer lelöttem a barátomat, és háromszor is megnősültem! (Te jó ég, még szerencse, hogy ez tényleg csak játék! Bár ha a program nem hazudik, akkor hamarosan személyiséget kell cserélnem) Szóval, jobban tesszük, ha valóban megfontoltan döntünk. A program először felvázolja a helyzetet, majd választanunk kell néhány lehetséges lelkialapot közül, természetesen azt, amelyet valószínűleg a valóságban is éreznénk.

Ezt követően néhány reagálási lehetőséget biztosít számunkra, melyek között nagy esélyünk van megtalálni lehetséges döntésünket. Itt látszik meg igazán, milyen jó munkát végeztek az alkotók, hiszen egyrészt a szituációk is úgy vannak megkomponálva, hogy ne lehessen kibúvót találni előlük, másrészt a választható lehetőségek is úgy vannak megadva, hogy mindenképp választani tudjunk közülük. Ha kissé bonyolulttá tettük a helyzetet első reakciónkkal, a program továbbfejleszti a szitot, míg

végére nem jár annak, hogy igazából hogy is végződjön számunkra a kaland. Arra természetesen vigyáz, hogy ne lehessen ellentétes érzésekkel és cselekedetekkel zavarba hozni, például barátunk lecsapja kezünkről a menyasszonyunkat, mire mi nyugodtak maradtunk, de azért fejberugdossuk mindkettőt. Ilyenkor felhívja figyelmünket tévedésünkre, és újra választhatunk a lehetőségek közül.

Mielőtt még belekóstolnánk néhány érdekesebb vagy izgalmasabb kaland erejéig a programba, el kell mondanom, hogy a játék nem sok (szinte semmi) grafikát vagy animációt tartalmaz, viszont kiaknázza a C64 legjobb tulajdonságait, a kombináló és számológépszséget, valamint a remek szövegtároló és kezelő képességet, aminek segítségével a majd' hat lemezoldalnál program rendkívül hosszú és változatos szórakozásban részesíti a pszichológiára fogékony és önmagára is kíváncsi felhasználót. Nos ízelítőül néhány kaland kamaszkoromból. Természetesen ez nem a szerző magánélete, helyenként csak a poén kedvéért adtam viccesnek gondolt válaszokat. A felkínált döntések helyét most nem jelzem külön, valószínűleg úgy is ki fog derülni, hol állhattak. Tehát kamaszkor. Éppen Halloween estéje van (ne feledjük, a program made in USA) ami igen víg ünnep. Néhány barátom házról-házra jár, míg néhány másik kisebb csínytevésre készül. Gondolom egyértelmű, hogy az utóbbiakhoz csatlakozom.

Néhány tojással, és egy flakon borotvahabbal felfegyverkezve





mi is útrakerünk. Minő véletlen, pont a másik társasággal futunk össze. Akár hagyhatnánk is őket, de erős a kísértés: egy remekül irányított dobással tarkón találom egyiküket. Azt hiszem nagyon mérges, mert kisé feldőlt arccal felém indul. Most már nem futok el, inkább csőre rántok egy másik tojást is. Mielőtt azonban útjára indíthatnám, már a nyakamat szorongatja. Rohadt erős, ráadásul követell, hogy zabáljam le a ruhájáról az első lövés maradványait. Egy francot! Inkább menjem a második tojás is. A tojás megy, a monokli jön... Hm... Remek ez az ünnep.

Éppen ultracool lelkiállapotban vagyok, ami kamaszul annyit tesz, hogy teljesen magamba roskadtam, ráadásul még mellé is estem. Épp megyek át a szobámon, mikor egy szék elélem ugrik, én meg jól beverem a lábujjaimat.

- Ó! Hogy az a nagyon.....ragozom a mondanivalóm, mire anyám, aki a hallban tesz-vesz, átszól hozzám:

-Jól hallottam amit mondtál? Persze hogy jól! És akkor mi van?

Anyám most az egyszer úgy dönt, megmutatja mi van: Úgy látszik kicsinek tart még az önálló fogmosásra, mert karonragad, a fürdőbe vonszol, és egy fél tubus fogkrémet erőltet a számba. Legközelebb azt hiszem befelé fogom ordítani a véleményem. Az Ő nevelési stílusáról meg gondolom elég ennyi.

Most pedig szexuális rész következik, úgyhogy 14 éven aluliak fordultsanak hátat az újságnak. (Erre persze a program is figyel-

meztet, úgyhogy ezeket a kalandokat a prűdebbje kihagyhatja.) Néhány barátommal eldöntöttük, hogy veszünk egy doboz izét, ... szóval ... hm ... övszerf. Igen ám, de ki menjen be érte a patikába? Naná, hogy rám esik a választás. Kissé aggódom és zavart érzek, de megteszem. Bemegyek a boltba, s hogy gondolataimat eltereljem, azon gondolkodom, vajon miért van itt mindig olyan hátborzongató szag?

Egy öregasszony épp mögém furakszik, amikor az eladó nő rámnéz, és megkérdezi, miben segíthet? Első gondolatom, hogy kirohanok, de aztán erőt veszek magamon, és -bár kissé belegabalyodom a mondatba-, kinyögöm, amit akarok. Az eladó nő csak mosolyog a bajusza alatt, de a mögöttem álló öreglány cöcögni kezd, és susmog valamit a mellette állónak. Már majd elsüllyedek, ráadásul csak egy nagy marék apróval tudok fizetni. Aztán futás kifelé.

Végre túl vagyok rajta, zavarom lassan elmúlik, és mint a program tudatja velem, megítélésem barátaim körében erősen pozitívvá válik. Ráadásul megkapom a részemet a csomagból, amit valószínűleg még hónapokig a zsebem mélyén fogok hordani.

Az iskolában egy idősebb fiú hozzám lép, és remek, gyors és veszélytelen pénzkereseti lehetőséget kínál: Áruljak drogot! Csak füvet, és más könnyebb gyorsítót kellene forgalmaznom. Meg mondom neki, hogy nem érdekel a dolog, hagyjon békében. Azt mondja, elszúrta egy jó kis lehetőséget, de aztán néhány hét múlva lebukik, és be-

börtönzik. Én meg áldhatom az eszem, hogy nem mentem bele semmi ilyesmibe. (Ez volt itten az ingyenes társadalmi reklám helye.)

Még túl fiatalok vagyunk ahhoz, hogy a szeszeldében kiszolgáljanak minket, ezért egy idősebb fickót kérünk meg, rendeljen nekünk némi piát. Simán rááll, mi meg a végén valami édes löttyötől jól beseggelünk. Kissé balhész kedvvel hazavánszorogok, aztán lefekszem. Az ágy meg mint a körhinta... Atyavilág! De beteg vagyok! Irány a fürdőszoba. A kilincset rángatom, de sajnos van benn valaki, így az előszobába táloalom az estli itallapot. Erre nyílik az ajtó, apám kísétál, aztán mikor látja, hogy nincs beszédes kedvem, hogy rendet tenni. Másnap persze elviszem a balhét...

Barátaimmal egy tengerparti bulira megyünk. Késő éjszaka van. Valamelyiküknek remek javaslata támad, azt mondja menjünk nudizni. Kifűnő ötlet! Gátlatlanul leszórom a ruháimat. Most ott állok anyaszült meztelen, és nézem, hogy mindenki magán hagyta a ruháját, és rajtam röhög. Erősen szégyellem magam, zavarban vagyok. A lányok összebújva visongnak (a gyönyörtől), és én tudom, hogy ez még hosszú ideig emlékezetes történetként fog keringeni a társaságban. Seba, ezt is túléltem valahogy.

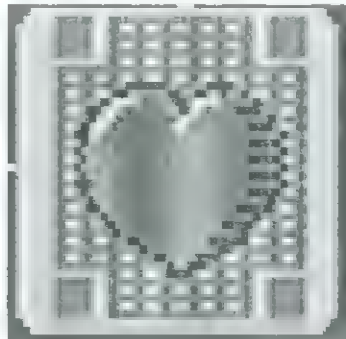
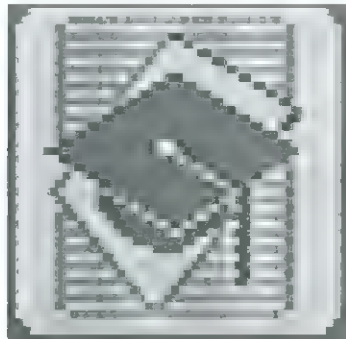
S befejezésül, mivel a terjedelem szorít, és ez egyébként sem novellás-kötet, egy utolsó izgalmas sztori: társaságunk moziba készül. Úgy beszéljük meg, hogy az egyik cimbi értem jön a barátjánőjével, és majd a mozinál találkozunk a többiekkel, köztük

azzal a csajjal is, akivel az estét megbeszéltük. Megszólal a csengő, és egy fekete hajú bombázó áll a küszöbön. Rám villantja hibátlan fogsorát, és bemutatkozik. Cimbi rosszul érzem magát, ezért a kocsihoz várom. Megyünk, közben fecserészünk. Cimbi egyre rosszabbul van, végül a film alatt megkér, legyen már oly jó, és vigyem haza a csajszit, mert neki most sürgős távoznivalója van. Üsse kavics, hiszen úgy sajnálom Cimbit.

Először a velem levő bigét fuvarozom haza, aztán a fekete hajú babát. A kocsihoz még segítőkész barátunk nevez, aztán -mikor megérkezünk- megköszöni a fuvar, végül behív a házukba. Esküszöm, mint a filmekben. A szülei persze sehol, úgyhogy...- de ez már maradjon az ő és az én titkom. Inkább játszatok magatoknak ti is egy ilyen lányt.

Na, kb. így és ilyen helyzetek közepette értem el a program szerinti ifjúkoromat, közte még olyan kalandokkal, hogy rablót fogtam, a tanárom az én füleimet fogta, megmentettem egy barátom életét, (nem a Cimbit) rockbandát alapítottam, bajszos csajjal randiztam, teknőclevest kanalizáltam, majd kiszívták a nyakamat, satöbbi, satöbbi, míg apám egy szép napon végül komoly monológba fogott továbbtanulásom érdekében. Ahogy szavaiból kiveszem, ő már eldöntötte, hogy nekem mindenképp katonai főiskolára kell jelentkeznem. Amennyi eszem van, (illetve lett a játék folyamán) még képes vagyok, és tényleg oda jeletem...

Dzsambo Steven /alteregója/





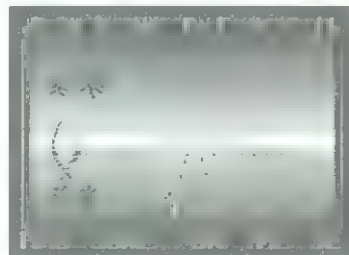


Üdvözlők mindenkit két rendhagyó C64-es oldalunkon, melyeken a 91-93-ig terjedő időszak demoterméséből fogunk csemegézni. Szabad kezet kaptam a tallózásra, így természetesen a válogatás teljesen szubjektív, ám semmilyen bíráló kritikát ezért nem viselek el. Igyekeztem a kedvencek közül kiválasztani azt a keveset, amelyről van helyünk ezen a két oldalon írni. Nem mindig fogunk a demokra szorítkozni, néha helyet adunk a GURU pletykarovatának is. Vágjunk bele!

Kezdjük talán a sort a Crest Avantgarde című demójával. A Crest "alapvetően" német csapat (nem vagyok biztos benne, de valami azt súgja, hogy voltak nem német származású tagjaik is). Rendkívül tehetséges, sőt, ami ritkább, meglehetősen szorgalmas programozók jöttek össze a csapatba. A fő szervező Goldrush volt, aki azonban már egy ideje elhagyta a scene-t. Próbálták a csapat illegális részét is kiépíteni, de soha nem tudták a legális, például szinten elért eredményeiket utolérni. A Crest demok legtöbbször tartalmaz, valamilyen plusz ötletet, ami a jó részek köré épülve

mindig adott valami többletet a produkciónak.

Ilyen demo volt a McDonald-Land, ahol egy adott pénzmenyiséget felhasználva vehettük meg az egyes részeket, vagy a Crest Light, ahol minden rész cukormentes, light volt. Az Avantgarde minden egyes példányra személyre szólóan dedikálva van a scene valamelyik tagjának, valamint azt is nyilvántartja, hogy a terjesztés megkezdése óta hányszor lett elindítva. Ez mind szép, de a legnagyobb meglepetés akkor érheti az embert, mikor a demo megtekintése után lekéri a lemez tartalomjegyzékét, s az láss csodát, megváltozott! A demo minden futtatáskor véletlenszerűen egy másik directory-t ír fel a lemezre, változtatva a demo címét is, amely közül az egyik a 4 years Crest, a negyedik születésnapra készült produkció.



A demóban található rutinok közül néhány említésre méltó: a villogás nélkül működő, Crossbow által készített felbontásnövelő, a lenyitott keretre kimozgó FLI scroll, a 40 karakter széles fel-fel scroll, miközben minden ke-

ret nyitva van, s a hasonló, nagyon jó színvonalú részek.

A németeknél kezdtük, s most átugorva az országhatárt, menjünk át a hollandokhoz, akik szintén elég szép számban dolgoztak a 64-en. Többek között a Maniacs of Noise is holland illetőségű volt. Leghíresebb csapatuk a Black Mail volt, amely nagyon régen kivívta magának a demorajongók tiszteletét Sophisticated című sorozatával. A sophisticated harmadik részével befejeződött a sorozat, s nagyon sokáig hiába vártuk a folytatást.

Kösza hírek keringtek egy készülő új demóról, amelyről azonban csak egy preview jelent meg az évek során. A tagok legkisebb gondolja is nagyobb volt a demokészítésnél, hiszen bár kevésbé közismert, de a Black Mail tagjai közül sokan tagjai voltak a Hotline néven ismert illegális csapatnak is. Erre nagyon jó példa a Tony és Peter van Esch testvérpáros, akik a Hotline-ban Custard, Ill. Cesspool, a Black Mail-ben pedig Alf néven szerepeltek.

Nos, a demo végül is nagy nehezen megszületett, s a második Silicon party-n útjára bocsátották. Az első pillanattól az utolsóig a design-on és a grafikán van a hangsúly, igyekeztek a demo minden másodpercét kitölteni valamivel, s így minél filmszerűbbé tenni a képernyőn zajló eseményeket. Ezek között szerepel egy óda a régi grafikusokhoz, melynek során megte-

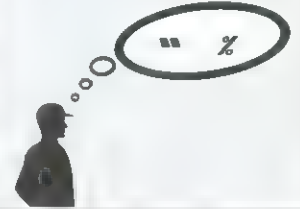


kinthetünk számos nagyon jó 64-es képet még az őskorból. Hogy a grafikusoknál maradjunk, a demo elkészítésében segédkezett Hein Holt is, akinek munkáit ma Amigán csodálhatjuk. Kapott egy teljes részt, melyben kedvenc festőitől dol-

## C64 DEMOLOGIA

Egy kis csemegéztetés a C64 demoi közül.

Hardware igény:  
C64/I-II 1541/I-II



goz fel képeket. Az eredeti képek készítői Boris Vallejo, Sorayama, s hasonló nagy nevek.

A Dutch Breeze (hopp, még nem is említettem a címet!) mellett még külön érdekességként található az Egam című tájékoztató program (Peter van Esch munkája), melyben a csapat ír a demo készítéséről, megadják pár swapper címét stb. A demo főleg a design-ban erős, ám sok rutin már a megjelenés pillanatában elavult volt.

Ismét váltunk országot, s menjünk tovább skandináv térségre, egyenesen Svédországba, ahonnan az évek folyamán rengeteg szép produkció érkezett. A sokak által a legjobb 64-es programozóknak tartott Horizon tagjai is itt tevékenykedtek, szinte már a kezdetektől fogva. Az alapító tagok a régi SSS-ből (Super Swap Sweden) érkeztek. Kjer, Mastermind, Bagder, mind ismerősen csengő nevek.

Érdeklösség, hogy Kjer, aki talán a legjobb programozó volt a bandában, az összes rutint egy







Final Cartridge III monitorjában írta. Aki valaha használt ilyen kártyát, az biztos egyetért velem abban, hogy a Final a 64-en található kártyák közül az egyik legkezelhetetlenebb, s így több mint érthetetlen, hogy hogyan tud benne valaki mondjuk kétváltozós függvényt ábrázoló programot írni.

Az idők során a régi tagok fokozatosan elhagyták a scene-t, ám mindig sikerült olyan embereket találni, akik folytatni tudták az elődök színvonalas munkáját. Ilyen programozók voltak Pernod, Judge, Exilon, Boogaloo. Az ő munkájuk az utolsó Horizon demo, mely a Last Traktor címet kapta. A zenét Bapalander/Light készítette, s egész jóra sikerült. Az Amiga után a raytracing részek kezdtek 64-en is tért hódítani, bár a gép korlátozott színvilága és felbontása miatt az eredmény általában több mint siralmas lett. Egy, még egész szépre sikerült példány az utolsó traktorban is látható.

Az utolsó rész egy felfelé scroll, amit az ember első pillantásra vállvonogatva fogad. Aki hajlandó másodszor is ránézni, az meglepődve láthatja, hogy a felbontást sikerült valahogy megnövelnie Pernod barátunknak. A demo hosszát nem vitték túlzásba, de azért minden gyűteményben ott a helye.

Maradva a svédeknel, mindenképp említésre méltó a Light nevű szupercsapat, s tőlük is a

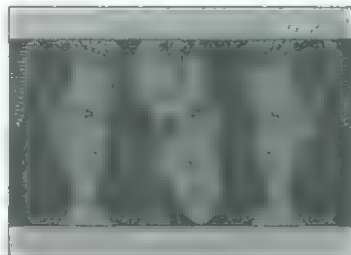


Brutality című demo. A csapat első számú embere Flamingo volt, bár akadtak még tehetséges társak, kezdetben Rash, majd pedig Yabba személyében. Míg kezdetben az Amigás demok vették 64-től az ötleteket, pár év alatt a helyzet for-

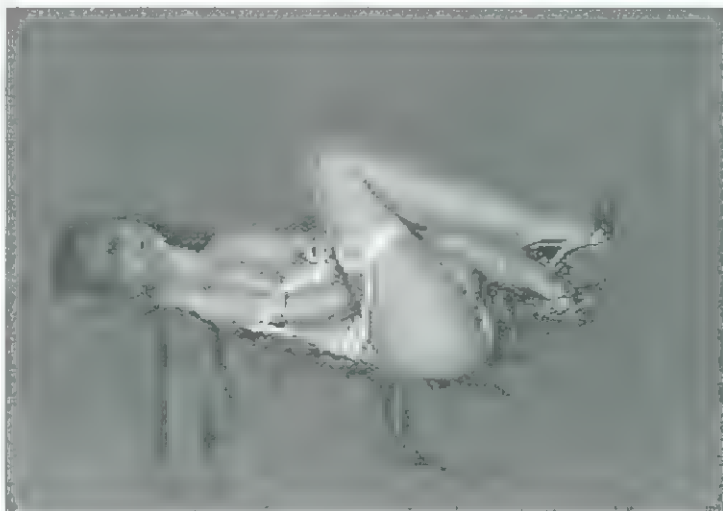


dult, s a 64-es programozók kezdték el átültetni az Amigás

molja ki egy sakktábla fölött repkedő gömb felszínét. A következő részben megtekinthetjük Yabba árnyékolt vektorait, melyet egy FLI tech-tech követ Waco-tól. Az utolsó részben látható egy ún. TV-BOX, mely 32 előre kiszámolt animációt tartal-



maz, miközben magát a kockát real-time számolja. Nagyon ma-



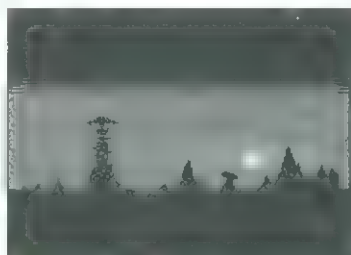
ötleteket. Ilyen részeket szép számban tartalmaz a Brutality is. Az első rész alján rögtön feltűnhet egy számláló, amely egy középkorú reumás csiga tem-



pójával számol visszafelé. Az előtérben scrollok, a háttérben pedig a gép Mandelbrot képeket számol, melyeket csak a számolás után mutat meg. Ezután láthatunk Flamingótól egy real time raytracert, amely gombnyomásra új pályára szá-

gas technikai színvonalú, jó demo.

S végül, de nem utolsósorban, következzen a Pretzel Logic,



mely a változatosság kedvéért szintén svéd csapat. Fredrik Blohm volt a csapat vezére, aki némi programozást is hajlandó volt végezni. A Royal Scam megjelenése előtt csak file-os demoik voltak, s abból se túl sok. A scene megbecsülését fő-



leg baráti viselkedésükkel vívták ki, s ezért első nagyobb demójuk, a most ismertetésre kerülő Royal Scam megjelenését is sokan várták. A Black Mail-hez hasonlóan ők is inkább a design-ra helyezték a hangsúlyt, mint a fairrengető kódra.

A demo egy horrorisztikus intróval kezdődik, melynek során egy kéz kiszedi egy fej szemét, nem egy szép látvány. Ezután még egy intrószerűséget láthatunk, mely azonban egy szép, gót betűkből kirakott logón és egy animáción kívül nem sokat mutat. A következő rész a látvány szempontjából szintén nem tartogat semmi különlegeset, ám a zene elég meglepő. Ez volt ugyanis az első alkalom, hogy valahol valaki digi zenét hallhatott Jens Christian Huus (JCH) editorából. Egy újabb animációs rész után következik a demót lezáró That is all folks Tapsi Hapsi szájából, mellyel vége is a Pretzel Logic megademójának. A kód semmi komoly dolgot nem tartalmaz, ám a szép kilyitelezés miatt talán érdemes felvenni.

Nos, ennyi lett volna erre a hónapra a rátok kiszabott 64-es demomennyiség. Tudom magánügy, de ebben a rettenetes melegben a gépem félóránként lefagy, szóval mindenkitől bűcsúzik:

Prunoki







## A VALHALLA PÁHOLY SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XIX. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy®  
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

MUNKATÁRSÁK:  
CHAMPDOR, XORN

© A „Valhalla Páholy” név és az embléma, valamint a „M.A.G.U.S.” név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

# Előbeszéd

Az őszi első napjai új előrelépést hoztak a szerepjátékok hazai terjedésében. Hosszas várakozás után – mely természetesen korántsem volt olyan hosszú, mint a M.A.G.U.S. esetében – napvilágot látott a Star Wars RPG, a Csillagok Háborúja-univerzum (nálunk) új gyermeke.

A hazai kiadás alapjául a javított és bővített második kiadás szolgált, mely – számos, folyamatosan megjelenő kiegészítőjével egyetemben – reményeink szerint elnyeri a sci-fihez vonzódó szerepjátékosok tetszését. Az első kiegészítő – és ez már bizonyosabb a bizonyosnál – a Filmtrilógia lesz, mely a nálunk is bemutatott legendás mozis szereplőiről, helyszíneiről mond el mindent, ami csak elmondható. (Timothy Zahn regénytrilógiája alapján is készült hasonló forrásmunka, ám ennek megjelenését a Galaktikus Birodalomról, illetve a Felkelők Szövetségéről összeállított kötetek mindenképp megelőzik majd!)

Offenzíva várható M.A.G.U.S.-ügyben is. Az eddig annyira hiányolt kalandmodulokból előre láthatólag havonta napvilágot lát egy-egy, és Wayne Chapman rajongóinak sem lesz okuk panaszkodni, hisz 1994 folyamán – minimálisan – két új Ynev-kötetet kaphatnak a kezükbe. Az egyik a Gorduin-ciklus harmadik darabja, a Karnevál lesz, a másik egy frissebb, s némiképp rendhagyó munka, mely a Két Hold címet viseli. Akár az előbbi, Ynev világán játszódik ez is, a legendás dalnok azonban ezúttal csak mellékszereplő; a prímet egy ereni bárd és egy godorai boszorkány viszi. (A könyv speciális zenei anyaga a megjelenéssel egyidőben, CD-n és kazettán lát napvilágot, de korántsem lesz egyedülálló a M.A.G.U.S. ihlette zenék sorában: 1995-re egy olyan anyag jelenik meg, mely egyenként „idézi meg” a fantasztikus kontinens tájait, országait.) Raoul Renier nagysikerű Ynev-regényének, az Acél és Oroszlánnak a folytatása ugyancsak nem várat magára soká.

Pár szó a nagy testvéréről, a magazin formátumú Rúnáról.

Minden előkészület megtörtént az év végére bekövetkező váltásra – kiadványunk ugyanis decemberre már 132 oldalra bővülve kerül az érdeklődők kezébe. A tartalomról szólva annyi már bizonyos, hogy az angliai eredetű harcjáték, a Warhammer eredeti és cybergót változata állandó mellettekllettel képviselteti magát, s tágabb teret kapnak más, hazánkban még kisebb csoportokban művelt szerepjátékok kiegészítő anyagai is. Az irodalmi rovat bővítésével egyrészt azokat szeretnénk (kellemesen) meglepni, akiknek sürgős anyáznivalójuk támadt a folytatásos anyagoktól, másrészt azokat, akik megéreztek antológiánk, az ANALÓGIA hiányát – ezeken az oldalakon minden irányzat képviseltetni fogja magát, legyen az SF vagy hősi fantasztikum.

Kívánunk kíméletes őszt, folyvást bővülő választékot minden olvasónknak!



# A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik  
negyedéves  
ajánlata

1994. október 1-től  
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se téovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belejáratódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatarozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

## VALHALLA PÁHOLY

**Frank Herbert: Dűne eretnekei**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 4-5.**

**Fogyasztói ár: 419 Ft**

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kifecskető Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

**Poul Andreson: Időjárőr 2.**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 12-13.**

**Fogyasztói ár: 379 Ft**

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

**Dave Wolverton: Szökevények**

**(Star Wars-sorozat)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 19-20.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréiai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

**Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátyol**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 25-26.**

**Fogyasztói ár: 379 Ft**

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálát – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

**R.A. Salvatore: Kristályszilánk (A sötét elf trilógia folytatása)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 2-3.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

**Kevin J. Anderson: Az Új Rend (Star Wars-sorozat)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 9-10.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-



neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

**Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 15-16.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

**William Gibson: Mona Lisa Overdrive**  
**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 21-22.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

A cybertér-ciklus harmadik kötetének háttéréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csak hamar még különösebb társakra lel...

**Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen**  
**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 29-30.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

**Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. december 1-2.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a náccal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

## **GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK**

**Isaac Asimov: Második Alapítvány**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**  
**Fogyasztói ár: 298 Ft**

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdtek kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robot-kultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

**Isaac Asimov: Robotok és Birodalom**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 448 Ft**

A kései, „hézagpótló” kötetek leghíresebbike az emberiség válaszüjtjának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek”, igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik élőlovasa!

**Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 488 Ft**

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fiction-höz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeöltetni” igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

**Ursula K. LeGuin: Tehanu**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**  
**Fogyasztói ár: 298 Ft**

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lány” és a „hósi” irányzatra jellemző elemek közt.

**A. D. Foster: Mankóval a világűrbe**  
**Tervezett megjelenés:**

**1994. megjelent**

**Fogyasztói ár: 348 Ft**

A „kemény” filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömeire alkot, rendszerint szatirikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

**Edgar Pangborn: Hamis tükörkép**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**  
**Fogyasztói ár: 298 Ft**

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

## **ÁMON KIADÓ**

**J. Robert King: Az Éjfél szíve**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**  
**Fogyasztói ár: 260 Ft**

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a leg súlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

**Elaine Bergstrom:**  
**Sötét Lelkek szőnyege**  
**Tervezett megjelenés: megjelent**  
**Fogyasztói ár: 260 Ft**

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

**Peter Morwood: A Ló-Úr**  
**Tervezett megjelenés:**  
**1994. szeptember**  
**Fogyasztói ár: megállapítás alatt**

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád





Jópofa dolog az, hogy egy egész hónapig nem kell az embernek semmiféle cikkírás miatt álmatlanul fetrengeenie hosszú éjszakákon át kicsiny ágyikójában, de mint tudjuk, minden jónak vége szakad egyszer, és lehet leülni újra a számítógép elé és örült iramban elkezdni verni a billentyűket. Mert ugye ellenkező esetben az ember fejét kezdik el verni mindenféle szerkesztőnek titulált egyének, és ennél még a cikkírás is jobb. De ez már egy régen lerágott és majd' minden hónapban leírt sirámom, kéretik tehát egészen egyszerűen figyelmen kívül hagyni. Lusta vagyok már megint, mindössze ennyi az egész. Mellesleg köszönöm szépen kérdéseket, remekül nyaraltunk az idei GURU táborban, minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, mindennel meg voltunk elégedve, blabla. Néhány apróságtól eltekintve persze, nodehát mi az ami tökéletes rajtam kívül? Mindegy, azért mégiscsak jó volt, majd jövőre megismételjük valahol másutt, merthogy a Velencei tó mellé szerettem az elkövetkezendő kétezer évben nem megyünk, az biztos. Hogy miért, azt ne firtassuk, sok oka van, és ebből csak egyik az, hogy a tó leginkább egy gusztustalan bűdös kis pocsolára hasonlít. És ez már önmagában is elég. Hát akkor erről egyelőre ennyit, ünnepélyes kerek között bejelentem, hogy megkezdem az augusztus havi levrovot.

## Brazil féle Amiga Help

Úgy tűnik van néhány ember, akit még érdekel kicsiny hazánkban az Amiga. Most melegség önti el fekete szívemet, meglágyulnak vonásaim, leközlök egy tipikus levelet és utána teszek egy felelőtlen ígéretet.

Tisztelt Szerkesztőség! A 94/7-es számukban a levelezési rovatban (Könyvhiány) olvastam, hogy esetleg tudnak egy kisebb segítséget nyújtani az A1200-at használni kívánóknak. Nem írták meg, hogy ingyen vagy ellenszolgáltatásért küldik-e a lemezen lévő adataikat. Küldök egy válaszbortékot és egy lemezt. Ha fizetség fejében másolják az irodalmat, úgy küldjék utánvéttel. Ha az sem a megfelelő megoldás, akkor kérem írják meg mit kell tennem, hogy hozzájuthassak. Köszönöm. Még egy (lehet, hogy "intim") kérésem lenne. Olvastam, hogy rendelkezik egy könyvvel, ami ugyan nem eladó, de örülnék, ha lefénymásolhatnám. Ha ez problémába ütközik, hajlandó lennék fizetni érte, vagy bármi hasonló, hogy hozzájuthassak. (Sajnos Ausztriában német nyelvűek a könyvek, és én csak az angol vagy magyar verziót tudnám használni. Anglia messze van, a fordítás drágább mint a fénymásolás.) (Gáti Gergely, Budapest)

*Figyelem! Most tessék minden olyan örültnek idefigyelni aki a témában érdekelt, mert még egyszer nem fogom elmondani ami most következik. Szóval: az Amiga Hardware Reference Manual fordítását (ami nyilván rengeteg hibát tartalmaz és egy icipicit más mint az eredeti) Amiga ASCII szövegfile formájában mindenkinek ingyen és bérmentve felveszem. Mindössze egy felbélyegzett és megcímezett*

*válaszbortékra, valamint egy 3.5"-os lemezre van szükség. Sőt, emellé felveszek még néhány éppen aktuális Amigával foglalkozó cucot, szintén teljesen ingyen. Az összes általam felvett program és információ a freeware vagy public domain kategóriába tartozik, így azokat bárki szabadon és büntetlenül továbbadhatja bárkinek. A DataBecker-féle 68000-es könyvet viszont továbbra sem tudom odaadni senkinek, még fénymásolás céljára sem. A fénymásolás szerintem amúgy is szerzői jogi problémákat von magával. A lemezre felvett anyagok között ezért lesz olyan, ami a 680x0-val foglalkozik. Ennyi. Ja igen, azért van még valami apróság: egyébirányú programozással kapcsolatos használati útmutatókat keressétek JOCO-t, vagy Pruno-kít, az ácsot. Talán ők még válaszolnak is valakinek...*

## Helyreigazítás

Mélyen tisztelt GURU! Most képzeljétek ide egy rendkívül hosszú, kacifántos és vulgáris káromkodást! Megvolt? Ok. Hát szóval! A múltkor a kezem ügyébe akadt a GURU aktuális száma. Keresgélem benne a levrovot, mint legértelmesebb rovatot (Mit csinálhattam rosszul? - Brazil), mikor hirtelen ismerős név villan be a látómezőmbé. Megnézem még egyszer, hát tényleg én vagyok az! Igen, a Hi Lamerek! kezdetű hirdetésről van szó! Valami (...censored...) egyén az ÉN nevemben ad fel hirdetést!!! Hát ez felháborító! Az még ok, ha a volt barátnőm hirdetésen keresztül próbálja tudtomra adni, hogy minden meg van bocsátva (lásd CoV), de ez azért már több a sok(k)nál! Légyszíves nyomassatok be valami helyreigazítást (mondjuk a levrov-ban, azt úgy is többen olvassák, mint a hirdetéseket), hogy a hirdetés STORNO, csak valaki szórakozik velem. Az Elite Boys már különben is megszűnt! És különben is! Carramba & Bye! HANCU (az igazi, egyetlen, hamisít(6)atlan). Ui.: Ez nem vicc! Ui2.: Tényleg!

*Ez így jó lesz helyreigazításnak? Azt hiszem, hogy ennél többet nem igazán tehetek érted. Meg másért sem. Arra senki nem tud garanciát vállalni, hogy egy kisdobos a saját nevében és a saját érdekében ad fel hirdetést vagy éppen a legkedvesebb barátjának küld utánvéttel huszonnyolc megatonnás atombombát. Ha minden hirdetést lenyomoznánk, abba vagy iszonytató rövid időn belül belerokkannánk, vagy fel kellene bérelnünk a CIA-t, de ők meg egészen biztosan valami gügye kifogást felhozva elhárítanának még minket is. Így aztán marad az eddigi rendszer, ami nem is olyan rossz, legfeljebb néha bekerül egy kis porszem a gépezetbe. Ilyenkor idegeskedsz egy kicsit vagy átadod eme művelet végzési jogát valakinek, netán nem is téged viccelnek meg és akkor nincs semmi baj, boldogan élsz tovább amíg meg nem unod a banánt és kiröhögöd a másikat, akinek valami hasonló vicc miatt őt szál per másodperc sebességgel hullik a haja. Tényleg, neked van még hajad?*

## Na-mégegyszer a régi sirám

Hi! Brazil, Brazil, Brazil, nagyon-nagyon szomorú vagyok, because kevés az Amiga az újságban. Maga a lap tényleg szép meg jó, Lily leírásai fantasztikusak, a levelezés is nagyon állat De... Miért nevezitek "Bad command or filename"-nek a GURU-t? A legszomorúbb viszont az, hogy már ti is elismeritek, hogy kevés az Amiga leírás, de nem változtattok semmit. Félelemmel vegyes tisztelettel: Nagy Gábor órsvezető.

*Igazad van. Mostanában én sem talállok egy darab Amigát sem az újságban, pedig nagyon jól jönne egy 1200-es, már régen szeretnék egy olyan klassz kis masinát. Ha netán nem erre gondoltál volna, hanem az Amigás stufokról szóló leírások számát kevesled, akkor képzelj magad elé, ahogy sajnálkozva szettárom előttem a karomat és lágy bűgő hangon el-susogom, hogy hát mi igazán nem sokat tehetünk már emiatt. Aztán amilyen gyorsan csak tudod, hessgesd el magad elől ezt a rémlátomást, mert nem szeretném, ha maradandó agykárosodást szenvednél emiatt. Meg különben is ez csak részben igaz. Néha talán kissé rosszul van összeállítva a keverék ez idáig rendben, de csak abból lehet válogatni ami van. Az meg nagyrészt a cégektől meg a piactól függ. Ha jól tudom ez a szám tele van olyan dolgokkal ami szem meg száj meg mittudomén még minek az ingere az Amigás elmeháborodottak szemében. Így most jó lesz órsvezető pajtás? Szerintem igen, de most képzelj el, hogy mi lesz szegény PC-ekkel. Anyagi csődbe jutnak amiatt, hogy elképesztő mennyiségű tintát pazarolnak arra, hogy megírják ugyanazt, amit te most. Ha valaki meg meri kérdezni ezek után, hogy miért ilyen arányban van már megint a keverés, arra iszonyatosan csúnyán fogok ám nézni! Meg ha jól emlékszem, ezt a témát már egyszer le is zártam. De akkor vajon minek írok le itt újra ennyi hülyeséget már megint?*

## Prg beszerzési ötletek

Hi Brazil! Hogy vagyunk, hogy vagyunk? Ja, amúgy csak azt akartam megtudni, hogy a PC GURU 94/2 számának 32. és 33. oldalán található CARDSHOP PLUS for Windows nevű programot honnan lehetne megvenni? És ha nem esik nehezedre akkor azt is ird meg (PLE-ASE), hogy mennyi az ára. Előre is kösz! Na csá! Ja, Szasza voltam Pestről. (Szabó Szabolcs, Budapest)

*Csak azért, hogy ne tartsalak sokáig bizonytalanságban, kezdem a lényeggel: fogalmam sincs. És ez nem csak ezzel a programmal van így. Általánosságban lehet azt mondani, hogy a nem GURU által árult programok beszerzési helyéről csak gyenge elképzeléseim vannak. Azért ne ess kétségbe, adok némi támpontot a kereséshez. Először is próbáld meg egy magánnyomozót felbérelni. Nem érdemes a TV-ből ismert hősökkel próbálkoznod, mert azok valószínűleg nagyon túlterheltek, és különben is túl messze vannak. Ha esetleg mégis elválnál valamelyik a nyomozást, gyorsan kérj tőle autogramot is. Ha ez a módszer nem tetszik,*



akkor se ess kétségbe, van még más megoldás is. Kisértés a város egyik legforgalmasabb pontjára (Fontos! Ne autó, hanem gyalogosforgalomra gondolt most itt!) és minden arra jövő embertől megkérdezed, hogy merre lehet kapni a kívánt programot. Itt egész jó esélyed van arra, hogy valaki egyszer csak a nyakadba borul és "Oh, sorstársam, hát én segítek neked!" felkiáltással elvezet a lelőhelyre. Ha még ez a módszer sem lenne túlságosan lnyedre, akkor még mindig van néhány ötletem. Például elkezded hangosan üvöltözni a program nevét hozzátéve a mágikus "AKAROM!!! AKAROM!!!" szavakat is, közben hatáshővelként verd mondjuk a falat is ököllel. Ha ez nem válik be, próbálkozz az ellenkezőjével. Színelj mély depressziót, ülj a szoba sarkába, néha motyogj valamit halkán és érthetetlenül. Ha minden a terv szerint alakul, akkor előbb-utóbb oda megy hozzád valaki, és megkérdezi, hogy mi bajod van. Ekkor gyorsan elmondod neki a problémádat, és ő gyorsan beszerzi neked a programot. Vagy nem. További ötleteim is vannak még, de helyspórolás végett most nem írom le azokat mind, csak egyet még: próbáld meg a számítástechnikával foglalkozó újságokban (tudod, ilyen a GURU is) elolvasni a szoftvereket áruló cégek hirdetéseit, majd telefont ragadva tőlük megkérdezni a program nevét stb., stb. Ennek a módszernek biztosan be kell válnia.

#### Egy jó javaslat

Kedves GURU Team! Megrendelem Tóletek postai utánvétellel a Transtarcica és az Ultima V programokat Amigára. Ez a levél "üzleti" része. És ha már írok, engedjétek meg egy kérést is. Jó lenne, ha az előfizetések lejártá előtti egy hónappal kis szabványszövegű levéllel és egy csekkel jeleznétek, hogy az előfizetés felújításra szorul. A magam részéről ezt inkább kedves figyelemztetésnek venném, és nem tolakodó gesztusnak, én ugyanis elfelejttem mikor fizettem elő, és csak akkor jövök rá, hogy lejárt, amikor már hónapok óta nem jön az újság. És ha már az újságnál tartunk... Engedjétek meg, hogy sok szeretettel gratuláljak hozzá (ha számít egy öreg hal -46- véleménye), mert szerintem ma már szinte minden tekintetben a Ti újságotok a legjobb! Külön nagyon tetszik, ahogy Brazília levelezési rovatának karaktere és habitusa alakul. Teljesen felszabadulttá és önbizalommal telivé változott, gratulálok hozzá. Minden jót kívánok az egész GURU Team-nek és várom a megrendelt programokat. (Cságyó Ferenc, Budapest)

Elnézést a kései válaszáért, de csak most került ide hozzám ez a levél. Remélem, hogy a programok rendben megérkeztek (számításaim szerint már legalább két és fél hónapja ott kell lenniük...) és sok örömet okoztak. Ami a javaslatot illeti: más is kérte, talán még nekünk is eszünkbe jutott nem tudom, de mindenestre megfogadtuk és most már működik a dolog. Az újságról és rólam alkotott véleményét köszönjük, mindig jólesik az ilyen, pláne ha egy ilyen "öreg hal" szájából hangzik el. Nálunk ugyanis mindenkinek a véleménye számít aki normálisan

szól hozzánk, legyen akár negatív vagy pozitív az észrevétele, legyen bármennyi idős vagy írjon bárhol. De azért mégis, egy "öreg hal" talán még ez is többet ér. Még egyszer kösz

#### Interjú

Azt veszem észre, hogy az olyan jellegű leveleket nem lehet megúszni, amik jó néhány időlen kérdést tesznek fel. Levonom tehát a tanulságot: sok örült sokra megy, és nem érdemes őket felhúzni, valamint úgy látszik, hogy szívesen olvasnak az emberek (ha lehet ilyen mondaní rájuk...) ilyesféleket. Ezért néha -engedve a közöhalnak- az ilyen jellegű levelekből egyre válaszolni is fogok. A többi pedig rettentően gonosz mosoly kíséretében kihajítom az ablakon...

Szasz Brazília! Képzeld, most már én is GURU-s vagyok! (Hurrá! - Brazília) Van egy rahedli GURU-m (szám szerint: 3) és egy óriási halom PC GURU-m (szám szerint: 2) (A többi is megrendelhető ám a szerkesztőség címen! - Brazília) Tudod mit meg kellett dolgozni ezekért? (Elsikasztani az ebédbefizetésre szánt pénzt.) Na jól van, nem cécózok, rátérek a lényegre. Lenne néhány elképzelhetetlenül fontos és érdekfeszítő kérdésem. Please válaszolj

#### 1. Hogy vagy?

Most éppen nem túl jól, de ha befejeztem a levrov írását, akkor kicsit jobban leszek. Ha csak úgy általában kérdezed, akkor köszönöm szépen egész jól vagyok. Mostanában többször is kiengedtek ápolók nélkül az utcára.

#### 2. Szeretsz játszani a pécéddel (ha van ilyen szörnységed)?

Van ilyen izém, néha még játszom is vele, de ha lehet inkább Amigán üzök ilyen jellegű luxustevékenységet. Azt erre a célra jobban szeretem használni. Már ha van rá egyáltalán időm. (Most azonnal tessék mindenkinek elővenni a zsebkendőjét és könnyekig meghatódnia!)

#### 3. Milyen játékokat szeretsz?

Hát ami jó. Bővebben: ami nagyon jó. Leginkább az olyanokat, amiben száguldani lehet, vagy eszeveszett módon kell lőni és másodpercenként kétszáz ellenfelet kell benne kiirtani. Az ilyenek valahogy megnyugtatók. De ne érte félre senki: nem vagyok ideges, nem vagyok ideges, nem vagyok ideges!!!

#### 4. Milyen végzettség köll ahhoz, hogy az ember elmeessen a GURU-ba dolgozni?

Hát így hirtelen nem is tudom. Itt mindenkinek van néhány egyetemi diplomája, mindenki legalább öt nyelven beszél és hasonló. A mérce tehát nagyon magas van. (De ha esetleg megpróbálsz megvesztegetni sok kiló gumicukorral, akkor talán beszélhetünk róla még néhány szót... Khmm, izé. Jól csinálom emberek? Ha jól tudom ma Magyarországon mindenki így csinálja. Tévednék?)

#### 5. Mi vót a kedvönc tantárgyad a suliban?

A hejessiras.

#### 6. Hova jártál ált.isk. után? (Név, cím stb.)

Természetesen kocsmákba. Ez hülye kérdés volt. A címek közben kimentek a fejből.

#### 7. Szeretnél tanulni? (Én még most se szeretek)

Szerettem! Most is szeretek. Persze csak olyanról ami érdekel. A többitől sosem szerettem. Hogy mást nem is említsek, ilyen a kémia például, de ezt már egyszer letárgyaltuk itt valamikor.

#### 8. Békén hagyjalak? Nem teszem! Hogy miért? Mert: "...bespájoztam bélyegekből, a borítékot meg elveszem a szegényektől!"

Nana. Mondtam már, hogy az ilyenekkel tessék vigyázni.

#### 9. Ugye ismerős a szöveg? (Robi és tsai Kft, GURU 94/5)

Hmmm, igen, mintha valóban RÉMlene valami.

#### 10. Vannak háziállataid?

Hát ez csak természetes. Van egy macskám, akit Frigyesnek hívnak, és nagyon szép, és nagyon okos, és nagyon kedves, és nagyon bátor, és nagyon minden. Nem hiába, mint tudjuk, a macska az evolúció csúcán álló élőlény, közvetlenül az istenek előtt állnak. A kételkedőket legéppuskázom.

#### 11. Cigizel?

Nem. (Ez itt egy határozott és magabiztos nem volt)

#### 12. Kemény fickó vagy?

"Én olyan nagyon erős vagyok, mindenkinek beütök jól!" (Copyright by Laár pour Laár társulat mit tudom én hányban)

#### 13. Tudsz angolul?

Valamennyit. Pl. ezeket nagyon jól ismerem: press fire to start, game over, bonus, you are broken a record, you are a god.

#### 14. Elég?

Hát szó-szó, pihennék már egy kicsit

Na jó, békén hagylak, de még hallasz rólam! (Tudtam... - Brazília) Na csüsz: ® by TEMA-SOFT. Ui.: Légyszi rájál be a GURU-ba! (Biztos vagy benne, hogy szeretnéd ha összehírelnélek olyan vékonyra? - Brazília) Ui2.: Tök buli a levrov!

És akkor most legyen itt vége ebben a hónapban a levrovnak, méghozzá ünnepélyes keretek között, ha már egyszer úgy kezdtem, úgy is fejezem be. Ez igen, ez aztán a stílus mondhatnátok, de nem pont erről van szó, egyszerűen az az igazság, hogy mostanra teljesen beült az agyam ebben a melegben és már nem vagyok képes mást kitalálni. Ilyenkor már csak az éltet, hogy a lelki szemeim előtt ott lebeg a megérdemelt pihenés lehetősége, amihez nem is kell olyan sok minden, csak egy (inkább több) üveg jó hideg sör, kellemes árnyék, kaja, nyugi, madárcsicsergés, pénz és kétezer kilométer távolság a legközelebbi számítógéptől és szerkesztőtől. Mindaddig viszont, amíg nem lesz meg minden amit itt felsoroltam, maradok továbbra is itt a kb. 50 fokban szobában kedvenc monitorom előtt meglőve bár, de törve nem, a

Brazília



Pal Swap Bank A,B  
Bank adat csere.

**X=Pal Count(B)**  
Itt a X változóban található érték azt mutatja, hogy mennyi bankot, palettát foglaltunk le, illetve mentettünk ki az A bankba.

Set Red A,B  
Set Green A,B  
Set Blue A,B  
RGB komponenseket lehet állítani  
az aktuális képen.  
pl.: Set Blue 0.12

Ugyanez a komponensek lekérde-  
zésére.  
X=Pal Red (col)  
X=Pal Green (col)  
X=Pal Blue (col)

**Pal Copy X To Y**  
Ezzel pedig az X színregiszter tartalmát tudod az Y regiszterbe másolni. Így egy képen két paletta közül is válogathatsz.

### Pal Swap X To Y

Újabb csere, de itt a két X és Y színeket lehet felcserélni.

**Pal Spread X To Y**  
Gondolom annak, aki már dolgozott DPaint-tal nem kell bemutatni ezt az utasítást. Az X színtől az Y-ig "húzza" a színeket.

Ezek után a Craft új zenei utasításait nézzük. Persze ezen a területen lenne még mit újítani.

**St Load f\$,A**  
Betölti a Noise/Protracker modulokat f\$-ban szereplő zenét az A bankba. Az új utasítás Protracker 2.1, modulokat is le tudja játszani. Teljesen kompatibilis a régebbi track load utasítással.

**St Play A[.pos]**  
Ez az utasítás váratlanul a betöltött modult játszáná le. Az A bankból pos pedig a pattern start pozíciót jelöli.

**St Stop**  
Modul leírást állítja le.

**St Pause On**  
**St Pause Off**  
Ezek az utasítások az éppen aktuális zenét szünetelteti, illetve folytatja, ott ahol pause-val megállítottad.

**S=St Channel(c)**  
Ha S értéke -1, akkor használt csatorna, vagyis modul lejátszásakor használja.

**St Vumeter Speed x**  
A jól ismert utasítás (Vumeter), azaz zenecsatorna lekérdezési sebessége állítható be. Ha x értéke 0 akkor normális, eredeti a lekérdezés sebessége.

A zene világa után nézzük milyen újdonságokkal találkozhatunk még a Craft-ban.

=Sys Request(A\$[,B\$[,C\$[,14\$[-15\$]]]],pos\$,neg\$)

Egy egyszerű Amos "üzenő" hívása. Használata igen egyszerű és praktikus, erre példa a lenti lista.

```

Request demo
Type "Input your name";AS
A " "
B " "
C " "
D " "
E " "
F " "
G " "
H " "
I " "
J " "
K " "
L " "
M " "
N " "
O " "
P " "
Q " "
R " "
S " "
T " "
U " "
V " "
W " "
X " "
Y " "
Z " "

```

Ezenkívül lehetőség van egy tipikus Amiga request, a Guru hívására, emulációjára is.

```
=Guru Alert (t1$, t2$, t3$, t4$, t5$))))
```

"...bert demo  
"Press"  
"... we go... Press a key"  
A:  
"... " ... R ... "  
" ... "

Természetesen ez csak üzenet és nem rendszerhiba, úgyhogy nyugodtan használhatod. Bár ki tudja van-e értelme?

Szöges ellentétje a:  
Guru Meditation A,B utasítás.  
Itt bizony már nem emulálunk, ez  
egy vérbeli rendszer összeomlás.  
Nincs visszatérési lehetőség!  
A és B a várakozási időt hivatott  
beállítani

## Érdekes utasítás még a Hard Reset Warm Reset

Az első egy igazi hardver reset, míg a második a [CTRL]+[AMIGA]+[AMIGA] reset. Tulajdonképpen a fenti négy utasítás így, ránézésre nem igen tűnik használhatónak, de ha jobban utánagondolsz, hasznosak lehetnek például figyelem-felkeltés, és szoftver védelmi célokra.

A következő két utasítás igen izgalmas lehetőségeket rejt magában.

**A=Y Beam**  
Az A értéke az aktuális y pozíció,  
ahol az elektronsugár éppen rajzol  
a monitoron vagy a TV-n. Az a  
nagysága jellemzően 0-312 PAL  
képen, illetve 0-262 NTSC képen.

**Beam Wait y**  
Addig vár míg az elektronsugár az  
y-ban tárolt érték pozícióját el nem  
éri

**A=Hw Mouse Key**  
Ez a funkció egy kiterjesztettebb változata a megszokott =Mouse Key funkcióhoz képest. Jellemző rá, hogy gyors minden felbontáson.

**Multi On**  
**Multi Off**  
Engedélyezi és letiltja a multitas-  
king-ot. Így akár 20 %-kal is fel-  
gyorsulhat a program futása. Vi-  
szont ha megszakítod az éppen  
futó programot, közvetlen üzem-  
módba kapcsolod vissza a megsza-  
kítás engedélyezését, mivel magát  
az editort is igen lelassítja.

Végezetül néhány memóriával kapcsolatos új utasítás  
**X=Chip Max Block**  
**X=Fast Max Block**  
 Ezek az utasítások a legnagyobb összefüggő blokkra mutatnak, jelzik a chip/fast memóriában.

**X=Mem Type address**  
A használható memória típusa és címe kérdezhető le.

X. BIT#	TÍPUSA
0	PUBLIC memory
1	CHIP memory
2	FAST memory

Legközelebb folytatjuk. Leveleket a GURU címére "Amos" jellegére küldi étek.

Lázi &amp; Angler



# ZeneMánia

Üdv, üdv minden olvasónak. Ki vörösre égve, ki hófehéren, de mindenki szerencsésen túlélte a velencei GURU táborát. Voltak akiket mi tanítottunk és voltak akik minket tanítottak. Láthattunk fakarddal hadonászokat és hangfalakkal rohangászokat, egyszóval aki nem volt ott, az csak sajnálhatja, hogy kihagyta. Nos ennyit a táborról.

A mai tallózásunkat az FM hangok között kezdjük, de nem marad el a zeneiskola sem (a nyári szünet közepén biztos hiányzik már mindenkinek egy kis tanulás).

## FMSynth V3.7 (AMIGA)

Idén jelent meg a legújabb változata ennek a nagyszerű programnak, mellyel hangdigitalizáló nélkül állíthatunk elő hangszereket. Hogy lehet ez? Nagyon egyszerű, mint már többször leírtam, a hangok szinuszos hullámokból tevődnek össze, melyeket a gép képes előállítani és hangként megszólaltatni. A hullámot utána effekttekkel tovább alakíthatjuk, majd a végén 8SVX formátumban (a ProTracker is ezt használja) le is menthetjük. Az ilyen jellegű hang előállítását FM szintézisnek nevezzük, melynek folyamatára csak laza közelítés az, hogy a szinuszos hullámokat összerakosgatjuk. A módszer komolyságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a szintetizátorozás hőskorának egyik legközkedveltebb berendezése, a YAMAHA DX7 is ezt az eljárást használja. Nézzük mit is tud a program.

Mindjárt a betöltéskor néhány dolog: a program ikonjában állíthatjuk be az alapértelmezéseket, miszerint a színeket, a könyvtárak elérési útját és a képernyőmódot. A betöltés után a képernyőn több mezőt láthatunk. Ezek közül az első az Operators, ahol hat operátor paramétereit állíthatjuk. A hat operátor nem más, mint hat hang amelyet egybe hallunk. Különböleg állíthatjuk be a paramétereket attól függően, hogy melyik operátor száma van kijelölve. A KSC, RATE, LVL, PH paraméterekkel állíthatjuk be a hullámformák

jellemzőit, az OL a kimeneti szint (ami ha nulla, akkor az operátor nem él), a bal felső rajzolt ikonnal a hullámforma jellegét (szinuszos-, háromszög-, fűrészfog-, négyszögjel) állíthatjuk be, a Frekvenciával a hangmagasságot (oktávot) változtathatjuk durván, az alatta levő számmal pedig finoman. A PEG-vel a hajlítást kapcsolhatjuk be, amit a PitHEG menüvel állíthatunk.

A következő ablak az LFO (low frequency oscillator), mellyel az összes operátort együtt tudjuk effektkezni. Amíg az operátorknál minden változtatás után ki kell adni a Calc parancsot (sound ablak), addig az LFO ablakban a beállítások a valós időben végrehajtódnak.

Az ALGORITHM ablakban az operátorok összefüggéseit lehet beállítani, hogy melyik hasson melyikre, melyik melyiket modulálja és így tovább...

A SOUND ablakban lehet a kész paraméterek alapján a hangot kiszámítani a Calc button megnyomásával. Itt állíthatjuk be a hangminta hosszát, kérhetünk a billentyűzetre polifóniát...

A program ezen kívül még rengeteg apróságot tud amihez egy teljes GURU-t kellene kibérelnem. Persze ha valami kérdés van, akkor fogjatok tollat és írjatok a GURU címére.

## Zeneiskola

Az elmúlt számban dobritmusokat ígértünk, hát nézzük! Két módon kezdhethetünk neki, az első az, hogy egy ritmust egybe bedigitalizálunk, levágjuk a végeit úgy, hogy egy teljes ütem maradjon csak, majd azt beloopoljuk. Ez mind nagyon szép, de ezt a ritmust nem mi írtuk, mi csak bedigitalizáltuk. Ahhoz, hogy a ritmus ne csak úgy szóljon, ahogy az eredeti, szét kell szednünk alkotóelemeire. Töltsünk be egy sample editort majd töltsük be a beloopolt dobritmust. Keressük meg a lábdobot, a pergődobot, a cintányért és egyéb alkotóelemeket a Copy, Cut, Paste funkciók segítségével. Ha

szétvagdaltuk a dobot, mentsük el a részeket úgy, hogy a részek előtt ne legyen semmi, utánuk pedig a lecsengésük legyen, de a következő hang már ne legyen hallható. A lecsengések végét, ha lehet be is loopolhatjuk, de arra vigyázzunk, hogy a loopolás ne legyen túl kicsi, mert akkor a loopolt rész dallamszerű hangot ad, ami belezavarhat a fő dallamba. Ha a részleteket lementettük, megvan a dobkészletünk, amit újra összerakva ritmust kaphatunk. A dobkészlet előállításának másik módja az, hogy a hangszereket magunk válogatjuk össze szintetizátorokból, effekt lemezekről. Ennek a módszernek egy hátránya van, hogy nem biztos, hogy a hangok passzolnak majd egymáshoz a hangzásvilágukban.

Amikor meg van a dobkészletünk, elkezdhetjük a ritmust megalkotni. Mivel egy pattern 64 sorból áll, osszuk ezt el úgy, hogy egy ütem 16 sorból álljon, így egy patternre 4 ütem fog kificni. Minden negyedik pozícióba rakjunk egy lábdobot (0, 4, 8, 12 sorok). Ez már techno. Ha minden második lábdobot kicseréljük pergőre és közéjük azonos távolságra cintányérokat teszünk, az a disco ütem. Szóval ilyen egyszerű.

Végezetül néhány ütem első 16 sora:  
L=lábdob,  
P=pergődob,  
C=cintányér,  
.=szünet

név	000000000111111 0123456789012345
DISCO1	L.C.P.C.L.C.P.C.
DISCO2	LCCCPCCLPCCPCCC
BEAT	L.C.P.L.L.C.P.CP
ROCK	L.L.P.C.L.L.P.C.
HIP-HOP	LCLP.CLL.C.P.CP

Nos ennyit mára, aki ezen sorokat is olvassa, annak megköszönöm a kitartó figyelmet, a viszont látásra a jövő hónapban.

Petroff



# AZ MPEG

MPEG, multimédiától hangos számítógépes körökben egyre gyakrabban kerül elő ez a négybetűs rövidítés, de kevesen tudják, hogy mit is takar voltaképpen. Segítségével egy régi számítógépes álom válik a nagyközönség számára elérhetővé, mindenki beléphet a digitális úton lejátszott filmek világába.

Többek között a Commodore cég CD<sup>32</sup> nevű játékgépe is kínálja a lehetőséget egy ún. FMV (Full Motion Video) kártya alkalmazásához, melynek segítségével az MPEG szabvány alapján kódolt filmeket meg lehet nézni. Ilyen céllal készült kártyák természetesen léteznek a PC-khez is, amelyek közül a Reel Magic nevű tesztje a 94/6-os GURU-ban megtalálható. De őszintén szólva ez a cikk nem a hardver, ill. szoftver eszközökről akar szólni. Célunk ezen a két oldalon az MPEG iránt valamelyest mélyebben érdeklődők kíváncsiságát kielégíteni amolyan népművelő szinten, hiszen a teljesen korrekt leírás megtalálható a megfelelő szabványgyűjteményben, s nem a GURU hasábjaira tartozik.

Az MPEG emberek csoportja, akik az ISO (International Standards Organization) égisze alatt gyűlnek össze

avval a céllal, hogy digitális kép, ill. hang tömörítő eljárásokat definiáljanak. Gyakorlatilag egy tömörített bitfolyamot definiálnak, ami így implicit módon magába foglalja a szétpakoló definícióját. A tömörítő algoritmusok azonban nincsenek meghatározva, minden fejlesztő saját magánügye, hogy a célnak legmegfelelőbbet kifejlessze. Az MPEG általában évente négyszer, minden alkalommal durván egy hét időtartamra találkozik. A találkozók között az egyes csoportok természetesen dolgoznak. A munka tervezése és szervezése történik csak a találkozókon. Maga az MPEG rövidítés a Motion Pictures Experts Group elnevezésből származik. A hasonló hangzású JPEG-hez csak annyi köze van, hogy mind a ketten az ISO ugyanazon al csoportjához tartoznak, s általában ugyanazon a helyen és időpontban találkoznak. Csak kevés ember tagja mindkét csoportnak. A JPEG az álló képek tömörítésére szolgál. Létezik még két hasonló rövidítés, amit hallva az ember esetleg elkezd összekeverni a dolgokat, ezek a JBIG és az MHEG. JBIG a bináris képek tömörítésére szolgál (lásd faxok), míg az MHEG a multimédia szabványok esetében jut szerephez (kép, hang, szöveg stb. integrálá-

sa).

Két MPEG szabvány van elterjedőben, az MPEG I, illetve II. Mindkettő egy tömörített bitfolyamot definiál, a lényeges különbség azon egységek sávszélességében van, amelyre a két szabványt optimalizálták. Az MPEG I az 1.5 Mbit/s sebességű eszközökhöz készült. Az 1.5 Mbit/s lényeges, ugyanis ennyi a hang CD-k ill. DAT-ok átviteli sebessége. Az MPEG II a 3-10 Mbit/s sávszélességű eszközökhöz készült.

A cikk következő részében rátérnénk az MPEG I működésének részletezésére. A leírásban szereplő számok mind az amerikai NTSC szabványra vonatkoznak.

A tömörítés egy relatíve kis felbontású, általában az eredetiből decimációs eljárással képzett 352×240 pont felbontású, másodpercenként 30 képkockát tartalmazó képsorból, ill. a hozzá tartozó CD minőségű hangból indul ki. A képek színesek, ám a YUV térbe konvertáltak, ahol a két krominancia (U és V) csatornán a felbontást tovább decimálják 176×120-as felbontásra. A tapasztalatok szerint ezen a két csatornán csökkenteni lehet a felbontást anélkül, hogy ez a dekódolás után számottevő minőségromlást okozna, legalábbis a "természetes", nem számítógép által generált képek esetén.

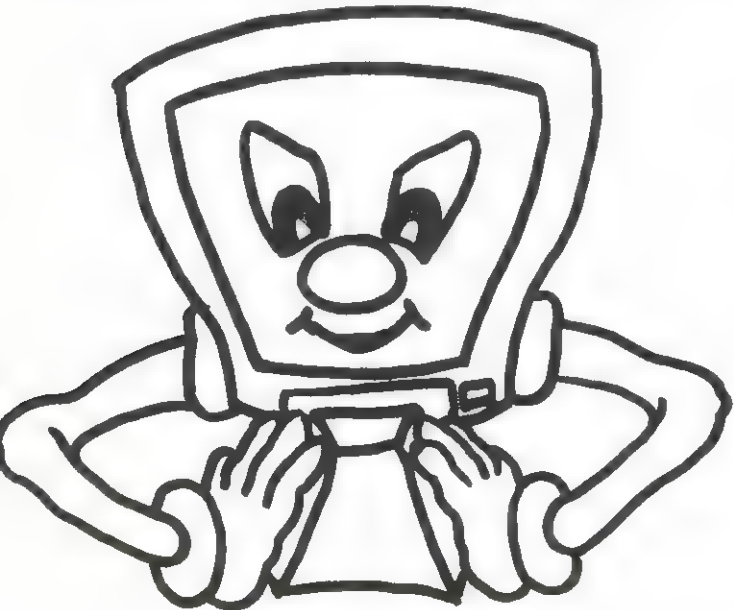
Az alapvető elv a változás megjósolása kockáról kockára, majd DCT (diszkrét koszinusz transzformáció) használatával a redundancia megfelelő szervezésére. A DCT-t 8×8-as blokkokon végzik és a jöslás a luminancia (Y) csatornán történik 16×16-os blokkokon. Más szavakkal, ha adva van egy 16×16-os blokk az aktuális képkockán, s ezt akarjuk kódolni, akkor keressük az adott blokk kö-

zel azonos párját a következő vagy az előző képkockán.

Vannak "visszafelé jöslő" módszerek, mikor a későbbi kockákat küldik el először, lehetőséget biztosítva a kockák közti interpolációra. Az aktuális blokk, vagy az aktuális blokk és a megtalált párja közti különbség DCT együtthatóit ezek után kvantálják, azaz elosztják egy értékkel, evvel elérve, hogy az alsó bitek közül minél több kiessen. Remélhetőleg így elég sok együttható értéke nullává válik. A kvantálás minden makroblokkra változhat. A makroblokk a kiválasztott 16×16-os blokk az Y, ill. a megfelelő 8×8-as blokkok az U és a V sávban. Az eredményt, amely magában foglalja a DCT együtthatókat, a mozgás vektorokat és a kvantálási paramétereket, ezek után fix táblák segítségével Huffman kódolják.

A kódolt képkockáknak három fajtája van. Az első neve I, azaz intra kocka. Ez egy kódolt álló képkocka, melynek nincs múltja, mivel a kódolásnak ki kell indulnia valamiből. A második típus a P, azaz predicted, melyeket a legutoljára dekódolt I vagy P kockából jöslolnak meg. A P kocka minden makroblokkja érkezik egy vektorral és különböző DCT együtthatókkal egy közel azonos blokkra a legközelebbi P vagy I kockában, vagy egyszerűen intra kódolt, ha nem volt megfelelő pár.

Végül, vannak a B, azaz bi-directional kockák, melyeket a két legközelebbi I vagy P kockából jöslolnak, melyek egyike a múltban, míg a másik a jövőben van. Megfelelő párokat keresünk ezekben a kockákban, s a tömörítő szempontjából három dolgot próbálhatunk meg rajtuk, hogy lássuk me-





lyik adja a legjobb eredményt. Megpróbáljuk használni az előreutató, a hátramatató vektort, vagy átlagoljuk a múltbeli és a jövőbeli blokkot, majd az eredményt kivonjuk a kódolandó blokkból. Ha ezen módszerek egyike sem működik, a blokkot intra kódoljuk.

A dekódolt kockák sorrendje rendszerint a következő: IBBPBBPBBPBBIBBPBBPB...

Itt I-től I-ig 12 kockát találunk, mely abból ered, hogy kb. 0.4 másodpercenként van szükségünk egy újabb kiinduló pontra. A P-k és B-k aránya tapasztalati tényezőktől függ. Természetesen ahhoz, hogy a dekódoló működni tudjon, az első P-t a két B előtt el kell küldeni, így a tömörített adatfolyam rendszerint a következőképpen néz ki: 0xx312645...

A számok a képkockák számai, ahol xx bármi lehet. Először dekódolni kell az I-t, majd dekódolni a P-t, mindkettőt a memóriában tartani, majd dekódolni a két B-t. Az I-t esetleg meg lehet jelelni míg a P-t dekódolják, s hasonló módon el lehet játszani a többi kockával is.

Nagyjából ennyit a kép tömörítésének módszereiről, most lássuk mi a helyzet a hanggal...

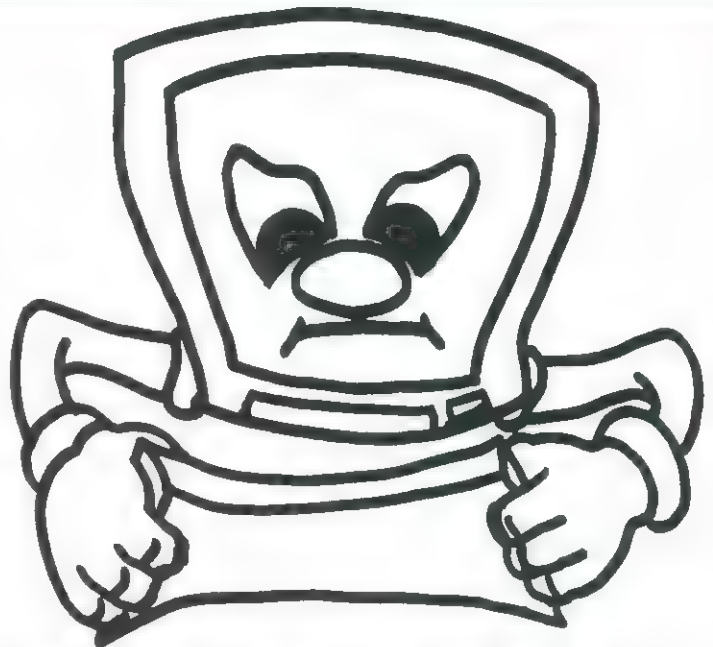
A hang tömörítési eljárásának kidolgozásához kellő gondossággal felépített pszichoakusztikus modelleket használnak, melyek tulajdonságait a lehető legjobb hallású emberekkel végzett kísérletekből vezették le. A modellek alapján próbálják meghatározni a hangok azon piciny részeit, amelyeket tulajdonképpen nem is hallunk. Vannak ún. maszkolási jelenségek, mikor például egy bizonyos frekvencián jelen lévő nagy

amplitúdójú komponens megakadályozza kisebb amplitúdójú részek érzékelését a közeli frekvenciákon, ahol a maszkolt frekvenciatartományt egy empirikus görbe írja le. Természetesen ennél jóval bonyolultabb kölcsönhatások is előfordulnak, ahol egy időszakos hatás megszüntetheti egy frekvenciatartomány maszkolását stb.

A hangot egy, a szinusz és a sáv alatti transzformáltakat kombináló hibrid módszerrel spektrális részekre bontják. A hibrid módszer tartalmazza a pszichoakusztikus modell leírását is, az előbbi transzformáltakkal leírva. Ami adatot csak lehet kiszórnak, majd a megmaradó adatokat elküldik.

Az 1991-ben, Japánban megtartott találkozón végrehajtott szubjektív tesztek azt mutatták, hogy az MPEG I által elért minőség jelentősen javítható, ha a bitfolyamot 4 Mbit/s sávzélességű eszközökre optimalizálják. Nagyobb sávzélesség esetén ugyanis növelni lehet a felbontást. Ez az igény kezdett elvezetni az MPEG II szabványhoz, melynek fejlesztésekor több problémával is szembe kellett nézniük. A legnagyobb probléma a felbontás növelése után az interlace által okozott hatás megszüntetése volt.

Az MPEG I kiterjesztésének legegyszerűbb módja a mezők egymásra helyezése volt, amely azonban jelentős hibával járt a mozgások ábrázolásakor, ugyanis a mozgó tárgyak a két mezőben különböző pozíciókon helyezkedtek el. E káros hatás elkerülése érdekében megpróbálták külön kódolni a páros, ill. a páratlan sorokat, azonban ez jelentősen rontotta a tömörítés hatékonyságát, hiszen nem használták ki a páros és páratlan sorok között jelen lévő redundanci-



át. Lehetséges a B kockák elhagyása, az I kockák jobb kódolása, ahol esetleg a páratlan sorokat a párosokból jósolják meg stb.

Mint azt már korábban említettem, audio CD-k sávzélessége 1.5 Mbit/s. Ugyanazt a programot a fent említett módszerrel 256 kbit/s-ra le lehet tömöríteni, anélkül, hogy ez hallható minőségromlást okozna. (Legalábbis egy tapasztalt, vajt fülű hallgató szükséges a minőségromlás megállapításához.) Ez kb. 6:1 arányú tömörítést jelent. Tehát egy MPEG I tömörítésű CD esetében 1.25 Mbit/s marad a kép lejátszására. Ez kb. 26:1 arányú tömörítést tesz szükségessé. Ez a tömörítés természetesen adatvesztéssel jár, de aki már látott MPEG filmet, az tanúsíthatja, az eredmény igenis élvezhető, s a hibákat úgy kell keresgélni a felvételen.

A cikk elején említett MPEG csoporthoz nemzeti delegációk csatlakozhatnak. A találkozók az egész világ területén zajlanak. Az MPEG csoport által elért eredmények minden országban a saját szabványokkal foglalkozó hivataltól rendelhetők meg.

Sajnos az MPEG kódolt fil-

mek vétele ma még drága mulatság. Egy lemezre durván 70 percnyi anyag fér rá, ami ugye egyből azt jelenti, hogy egy átlag mozifilm csak két lemezen képzelhető el. Az MPEG dekódolást bonyolultsági fokából adódóan kénytelenek vagyunk valamilyen célhardverrel végzetni, s ez ismét csak plusz költséget jelent. Megjelentek ugyan szoftver kódolók és dekódolók, de ezek használhatatlanul lassúak.

Remélhetőleg a jövőben az MPEG modulok és főleg a filmek árai csökkenni fognak. Aki már látott számítógépet MPEG filmet játszani, az minden bizonnyal igazat ad nekem: a házi videózás egy újabb korszakába lépett. Ami az audio CD volt a hagyományos lemezek számára, az lehet az MPEG lemez a műsoros videokazetták számára. Valami, amiről állandó, az idővel nem változó minőségben nézhetjük a filmeket, valami, ami igénytelenebb és könnyebb kezelni, s természetesen valami, amit bizony nem tudunk otthon másolni. Hiába, mindennek ára van...

*Prunoki*

(Forrás: The MPEG FAQ version 1.0)



# PC CD

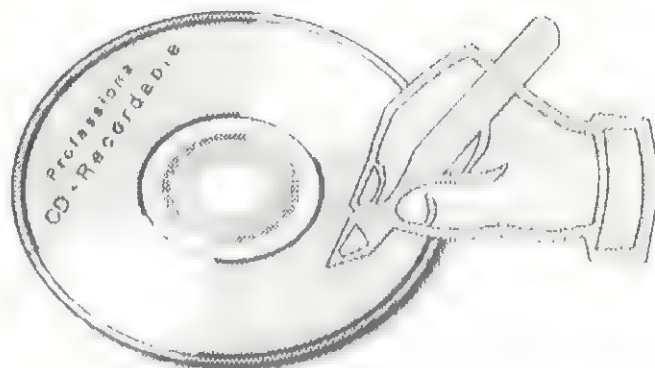
CLUB KoBaK

Ha egyszer komolyan játszani akarsz

	Tagoknak (N/B)		Postán (N/B)		Elad.ár (N/B)	
MegaRace	3,623	4,529	4,024	5,030	4,225	5,281
Myst	6,356	7,945	7,060	8,825	7,413	9,266
Rebel	4,952	6,190	5,500	6,875	5,775	7,219
Mad Dog	2,976	3,720	3,307	4,134	3,471	4,339
Who shot JR	4,963	6,204	5,515	6,065	5,790	7,238
HellCab	6,343	7,929	6,343	4,134	6,659	8,324
The Maddams	4,367	5,459	4,852	6,894	5,094	6,368
Iron Helix	2,976	3,720	3,307	7,929	3,471	4,339
Critical Path	4,367	5,459	4,852	6,065	5,094	6,368
Quantum Gate	3,622	4,528	4,024	4,134	4,225	5,281
Comanche	7,501	8,814	7,835	6,605	8,226	10,283
Dune	2,976	3,720	3,307	5,030	3,471	4,339
Privateer	8,441	10,551	9,379	9,794	9,847	12,309
Dinosa.&Spac	2,875	3,594	3,194	4,134	3,353	4,191
Inca II.	3,626	4,533	4,024	11,724	4,226	5,283
Lord of t.Ring	2,976	3,720	3,307	3,993	3,472	4,340

Bemutató vétel előtt. Árlista lemezen. Amíg a készlet tart.  
1024 Budapest, Margit krt. 29/B. • Tel./Fax: 136-24-83  
Nézd meg az árakat és dönts el eljössz-e?

*CD-ROM és AUDIO CD  
lemezek egyedi és kisseriás gyártása!*



**CD-ARCHIVE KFT.**

1162 Budapest,  
Temesvári u. 30.

Tel.: 06-30-333-781  
Fax: 271-41-73

CD-ROM lemezek írását  
vállaljuk a következő  
adathordozókról:  
- winchester  
- CD-ROM  
- streamer  
- DAT

**WIN COMPUTER**

1067 Bp., Szondy u. 19. • Tel.: 153-43-04 • Fax: 117-2834

Nyitva: hétfő-péntek 9-17h-ig.  
COMPUTER & MULTIMÉDIA

SOUND GALAXY hangkártyák:

SG BXII 8 bit hangfalakkal	5.600,-
SG 26 bit multikompatibilis 3CD interfész	12.900,-
SG 16 extra MPU-401 kompatibilis	16.000,-
SG Wawe kártya hullámtábla (128 hangsz.)	13.600,-
SG Midi kit	4.800,-
SG adapter Sony CD-ROM-hoz	1.000,-
AZTECH CD-ROM dupla seb.	16.600,-

ultra cache * Video on CD * Kodak fotoCD multisession * direct audio skipping * MPC II ASTEROID multimédia package (Aztech CD-ROM + Nova 16 hangk. + 3 CD)	29.960,-
VIDEO GALAXY (1 MB)	32.000,-

(TV/VIDEO interface, 16 millió szín, real time digit)  
A fenti árak az Áfát nem, de az 1 év garanciát tartalmazzák.

**EDISON  
COMPUTER  
GRAPHICS**

**FIGYELEM!**

**3D ANIMÁCIÓ**

MUNKATÁRSAINK KERESÜNK 2d,3d ANIMÁCIÓS MUNKÁRA.  
PC-S KÖRNYEZETBEN.KÉSŐBB MÁS RENDSZEREKEN IS.  
SZÁMÍTÓGÉP ISMERET,GRAFIKAI KÉPZETTSÉG NEM HÁTRÁNY.

TELEFON: 176 33 33/317 . 06 30 418 707 . 06 30 418 708 . 06 30 418 709

**RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA**

**SEGA**

MEGADRIIVE II & MASTERSYSTEM

SEGA JÁTEKOK, GEPEK, KIEGÉSZÍTŐK  
HATALMAS VÁLASZTEKBAN!

**PC**

JÁTEKOK, JOYSTICKOK, MOUSE-OK  
MOUSE PADOK, ÜRES LEMEZEK,  
MICROSOFT AKCIÓK!

**AMIGA 500 & COMMODORE 64**

JÁTEKOK, JOYSTICKOK ÉS  
EGYEB KIEGÉSZÍTŐK

**NINTENDO**

JÁTEKOK, JOYSTICKOK ÉS  
EGYEB KIEGÉSZÍTŐK

Cím:

Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.





## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rőzsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/ 765

### Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnék ismerkedni a programmal

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft  
Kapható még:

AMOS kézikönyv magyarul!

Ára: 330 Ft

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tisztaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Amiga 500, 2.04-es Kickstart ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast) eladó.

Mohácsi János • Tel.: 204-1111 / 26-49 melék (napközben)

Eladó egy db új 3.5"-es floppy drive PC-hez.

László József • Tel.: 147-1560 / 263 mellék (munkaidőben)

Originál Amiga 1200-es eladó.

Tel.: (06-99) 332-623 (Zoltán) vagy modemmel (06-99) 332-662 (Rejtelmes Sziget) s hagyj üzenetet a sysopnak

Eladó! 486DCL40 (2 Vesa LBus, upgrade, koprocesszor) 210MB HD, 4 MB RAM, CIRRUS Truecolor, 1MB graf. kártya, IDE+, két drive, minitorony-kijelzős, 101 g. bill., márkás színes SVGA monitor (1024x768, 0.28), + 1 év garanciával, programokkal.

Tel: (06-29) 330-838 (Attila)

Grafikus(ok) kerestettnek, kalandjáték rajzolásához. Papíron, vagy számítógépen jó rajzkészséggel rendelkező lelkes srácok jelentkezését várja.

Németi Ferenc • 1675 Bp. Pf. 116.

Nem használt, garanciális AMIGA 1200, lemezekkel, joystickkel, monitorral eladó 42.000 Ft-ért.

Déry Ágoston • Tel.: 1180-937, egész nap 23-órág.

Elcserelem 5 25 "-os write-protect kapcsolós külső drive-omat (A500, 500+, 600) 4000 magyar Ft-ra. Az első vevő között még 100 db ingyen lemezt is kisorsolok! Ker(g)essetek M.D.Jont a 183-41-53-as telefonon.

Computer és környezetbarát rottweiler kolykók olcsón eladók Budapest XVIII., P. Margó Tivadar u. 9.

A600 2 MB RAM-mal, egérrel, játékokkal + IMAGINE 2.0-val 30.000 Ft-ért eladó. A géphez magyar nyelvű felhasználói kézikönyvet is adok.

Tel.: (06-73) 310-262, 16 és 21 ora kozott

TV-VGA TRUECOLOR, TV-re, videora kothető kártya eladó. (Windows, 3DStudio).

Márkus Csaba • 8900 Zalaegerszeg, Klapka Gy. u. 6.

1 éves AMIGA 600HD (2.05; 1.3), egér, 3.5" külső drive, 150 db lemez, újságok, könyvek eladó, igen megkímélt állapotban.

Tel.: (06-82) 313-517

40 MB winchester + vezérlő A500-hoz (AT-BUS) eladó. 17.000 Ft.

Tel.: (06-79) 374-024

Action R. MK III eladó. Gyári (+ leírás).

Érd.: (06-83) 314-339

Eladó egy Sound Galaxy BXII ext-ra hangkártya (6000 Ft), egy Amiga hangdigi (4000 Ft).

Érd.: (06-37) 340-888

Vennék TV emulátort, 2x1 db 1 Mbyte SIMM RAM eladó, vagy 1 db 2 Mbyte-osra cserélném. ZORRO II AT-BUS winch. cont. eladó. Szilágyi Szilárd • 7900 Szigetvár, Szent István ttp. 33. II. 9.

Tel.: (06-73) 312-997

AMIGA 500-as számítógép kickstart 1.3/2.0 és 2.5 MByte RAM-mal együtt eladó!

Telefonszám: (06-42) 312-980

Plósz Tamás

Eladó egy 1084S monitor (20.000), egy C64/II magnóval, 1 kazettával (7.500), egy BODEGA BAY (10.000), és egy 80 MB-os CONNER winchester (14.000). Érdeklődni: (06-53) 310-956

Eladó AMIGA 500, 1 MB RAM (átkapcsolható), 1.3/2.05 ROM, valamint egy MacroSystem SCSI-II-es 105 MB HD plusz 2 MB RAM és egy Professional 030 turbókártya (030/882/1 MB RAM).

Érdeklődni:

lakás: (06-77) 321-341

munkahely: (06-77) 423-003

Bozár Ferenc

Eladó VGA mono monitor 7.500, üveg f. monitor szűrő 600, és Realtek SVGA kártya max. 1 MB (0 RAM) 1.800 vagy más PC alkatrészekre cserélhető.

Cím. Mészáros Tamás  
3535 Miskolc, Kondor Béla u. 18.

Cserepartnert keresek

Ifj. Főglein Mihály

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 65.

Eladó AMIGA 4000 - 68040/33 MHz, 10 MB RAM, Conner 1.05 GB HD (9 ms), FASTLANE-Z3 fast SCSI-II DMA vezérlő, V-LAB MOTION real-time digitalizáló-játékszór MPEG tömörítéssel (25 kép/sec), genlock, vágóprogram, Merlin 32 bites grafikus kártya. A legújabb grafikus programok.

Érd.: (06-46) 357-596 /Miskolc/

Eladó AMIGA 500 + órák bővítő + játékok. Ára 40.000 Ft.

Vida Gábor • 5054 Jászsálszentgyörgy, Fő út 96.

Hil Cyberpunkra hangolt humanoidok ismeretségét keresi elszigetelt akciócsoportunk, hogy megalkothassuk az első Magyar Virtuális Világot. Várjuk a .3ds kiterjesztésű vonalhálókat. Részletesebben levélben. A lemezeket visszaküldjük!

RATT • 7000 Sárbogárd, Pf. 46

A600 garanciával, színes monitorral eladó. Irányár: 34.990 Ft. Esetleg külön is.

Lovas Zoltán,

Csongrád, Berzsenyi D. u. 1/a.

PC-hez hangkártya, CD-ROM, winchester eladó

Tel.: 06 (92) 351-207

12"-os színes monitor AMIGÁhoz eladó.

Érd.: Könczöl Zsolt, 8151 Szabadbattyán, Csók I. u. 24.

Tel.: (06-22) 363-041, 18 óra után

Amiga 500-as tartozékokkal, valamint lemezek, 3.5" és 5.25" 500-as és 1200-as programokkal nagyon olcsón eladók.

Tel.: (06-42) 313-639

Eladó: Amiga 500 (1.3) 1 MB chipram, TV-modulátor, 100 lemez, joystick.

Igrinyi Márk, Tel.: (06-85) 354-351

Eladó: A500+1Mb, Színes monitor + szűrő, TV-Mod., külső meghajtó, egér, joy, 100 lemez, szakirodalom. Keveset használt!

Ár: 60.000 Ft.

2117 Isaszeg, Mátyás kir. u. 46.

Eladó egy EGA 16 color 640x350 felbontású monitor.

Tel.: 221-3982

NES konzol 1 joypad-dal, 2 kazettával eladó (Turtles I, RoboWarrior). Novemberig garanciális. Irányár: 10 000 Ft.

Tel.: 280-55-06

### VÁR-PARTY II.

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár az UNIFORM SYSTEM és a FUN FACTORY szervezésében.

1994. augusztus 27-28.

- Számítógépes játékok és vetélkedők
- Előadások
- Demo verseny (nevezés a helyszínen)
- Belépő 100 Ft, asztal 50 Ft/óra
- Helye: Jó Szerencsét Művelődési Központ
- 8100 Várpalota, Honvéd u. 1.
- (Várjuk támogatók jelentkezését is!)

A Demológiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezűjság. A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3 1/2"-es lemez.



# Az alapok

## A PC memóriakezelése

Minden számítógépben igen fontos szerepet tölt be a memória. A különböző háttértárakon (pl. floppy, vagy winchester, ...) tárolt programok csak a gép memóriájába való betöltés után válnak végrehajthatóvá. A ROM előre rögzített tartalmú memória, míg a RAM az a memória, melybe a gép rendszeresen betölti a programokat, és futtatja azokat. Ennek tartalma ellenben a ROM-éval a gép kikapcsolása után elveszik.

A felhasználók igényeit egyre jobban kielégítő, különféle programok hátulütője a sok pozitívum mellett az egyre növekvő hardver-igény. Egyre nagyobb méretű winchestereken férnek el a programok, és memóriából is többet és többet követelnek meg. Ezért oly fontos, hogy a gépben megtalálható memóriát minél hatékonyabban ki tudjuk használni, illetve bővíteni tudjuk azt. Az 5.0-s DOS óta újabb és újabb eszközöket bocsátottak a rendelkezésünkre, a memória kezelésére. Ezek különféle parancsok, illetve a config.sys file-ba írható bejegyzések. A DOS által kezelhető memória alapján véve 3 féle lehet:

- hagyományos (base),
- kibővített (extended)
- kiterjesztett (expanded).

Lássuk ezeket kicsit részletesebben.

## A hagyományos memória

Hagyományos memóriának nevezzük a minimum 256 kbyte, maximum 640 kbyte méretű memória területet, mely minden IBM kompatibilis PC részét képezi. E területet a DOS mindenféle segédprogram használata nélkül észleli, és használni tudja. A DOS a gép bekapcsolásakor feltölti magát a memóriába. Ha nem adunk neki külön parancsot erre, akkor a hagyományos

mányos memória alsó részére tölti fel magát. Ha használunk memória-rezidens programokat, akkor a gép ezeket, ha nem utasítjuk másként, akkor a DOS fölé tölti fel (ilyenek lehetnek az eszközmeghajtó programok, pl. a mouse-vezérlő).

**A kibővített (extended) memória= XMS**

A kibővített memória a hagyományos memória folytatásának tekinthető. Ez a 640 Kbyte-os alap-memória alaplapon történő bővítéseként értelmezhető. Ennek több lépése van, ezek a következők: 1. Mikor a bővítéssel elérjük az 1 Mbyte-os (1024 kbyte-os határt). Ekkor az alap 640 kbyte-on felül 384 kbyte kibővített memóriánk lesz. Általában, ha valaki még 286-ost vesz, akkor azt így kapja. Erre a 384 kbyte méretű területre kitaláltak egy külön kifejezést, ez az upper memory area (felső memória-terület).

Ez a terület a következőkre használható:  
- ide tölthetők a hardver eszközök kezelé-  
sét végző programok - ha megfelelő DOS  
parancsokat, illetve bejegyzéseket hasz-  
nálunk, akkor eszközmeghajtó programok  
(pl. SMARTDRIVE, RAMDRIVE, MOU-  
SE), DOS segédprogramok, illetve a bil-  
lentyűzetet a nemzeti sajátosságoknak  
megfelelően beállító KEYB program töl-  
tethető fel ide, és válik futtathatóvá. Egy fon-  
tos fogalom jelenik meg a fentiek ka-  
pcsnán: az Upper Memory Block, rövidítve

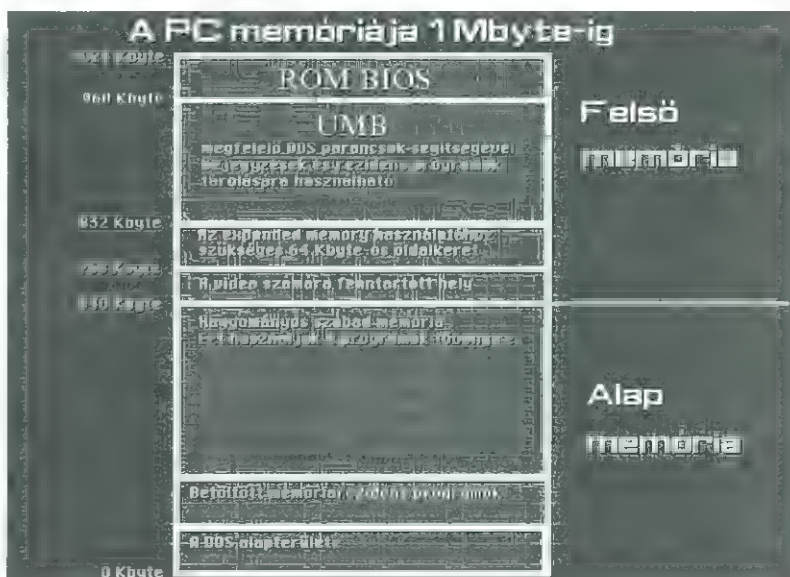
don maradnak. Ez a memória-terület használható fel a fent már említett programok, illetve bejegyzések elhelyezésére.

2. A második lépés, mikor a 1024 kbyte memóriához még hozzáfűzünk egy 64 kbyte-os bővítést. Ez a terület, mely speciális DOS parancsokkal sajátos célra használható a magas memória-terület (High Memory Area) nevet kapta. Rövidítése HMA.

3. Ez az utolsó lépés. Ez a terület 286-os esetében maximum 16 Mbyte, míg 386, illetve 486 esetében maximálisan 4 gigabyte. Ez a memória-rész csak speciális kezelő-programmal tehető láthatóvá, illetve használhatóvá a gép számára. A program neve HIMEM.SYS, és természetesen a config.sys file-ban a device= paranccsal aktivizálhatjuk. Ez a program nem csak rendelkezésre bocsátja ezt a területet, hanem azt is megakadályozza, hogy két program egy időben használja ugyanazt a memória-részt.

Az utolsó memória fajta (Expanded Memory), illetve a különböző memória-kezelő programok bemutatását a következő számban folytatjuk. A végén lássunk egy összefoglaló táblázatot az eddigiekről:

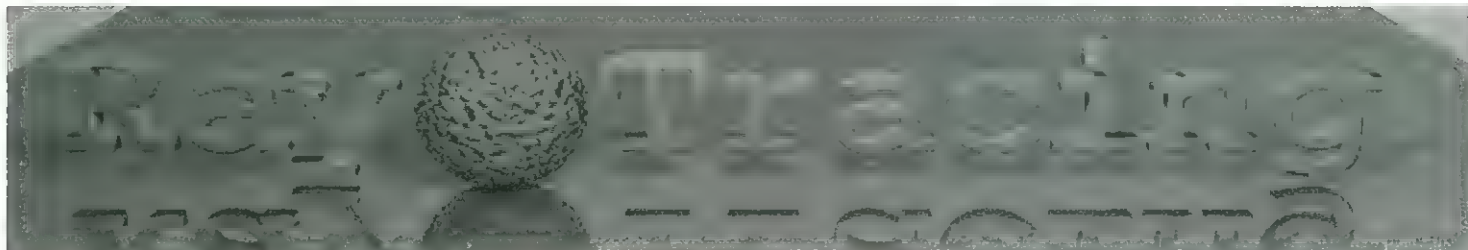
*Charlie*











## Üdvözetem küldöm Velencéről!

Javában zajlik a velencei GURU tábor, mikor ezeket a sorokat vésem adathordozóra. Kilenc napon keresztül izzanak a gépek, érkeznek a kérdések, amelyeket azonnal meg is válaszolunk egymásnak. Néhány kérdés azonban biztos sokakat érdekel, ezért megosztom veletek, a rájuk adott válasszal együtt.

Legtöbb Imaginást a 3.0 bónjainak használata érdekelt, kezdjük ezzel a rovatot. A program kétféle módon tud tárgyakat vezéregyenessékel manipulálni, ezek egyike a hagyományos bones, a másik a kinematikai modellezés. Utóbbi az egyszerűbb, ekkor csoportba kötött tárgyakat tudunk mozgatni, úgy, hogy a csoporthierarchiát jelölő összekötés viselkedik bonesként. Ilyenkor nem kell külön csontot adni a tárgynak, elég bekapcsolni egy kényszermozgatást és a csoportba-kötési pontok csuklóként viselkednek.

Az igazi bones önálló tárgyakon használható, ehhez a tárgyhoz külön kell egy csontvázszerkezetet rendelni, amely alakjának változtatása hatással lesz a tárgy alakjára. Pozitívum más programok csontvázmanipulációjához képest, hogy pontosan definiált, az adott csuklópont a tárgy mely részeire legyen hatásos, így például a kar biztos könyökben hajlik be.

Az Imagine a csontvázmanipulációt a Detail editorban végzi, a tárgyak a színpadon az előre beállított mozgásokat tudják végezni. A csontvázanimációhoz a State animációs szerkezetet használja a program, ezért ennek megismerése miatt kell egy kis kitérőt tennünk.

A State állapotot jelent. A tárgynak különböző állapotait rögzíthetjük, majd az egyes állapotok között automatikus átmenetet generál a program. Lényegében hasonló a folyamat a Cycle editorban végzett munkához, de a tárgy az egyes kulcsállapotok között nem feltétlenül sorban alakulhat át, és nem csak a csoport tagjainak egymáshoz viszonyított helyzete változhat, hanem az egyes elemek alakja, vagy tulajdonsága is, vagy akár ezek kombinálva. Például egy inga lengés közben megváltoztathatja a színét is.

Azt, hogy az animáció során az egyes State-k milyen sorrendben és hány koc-

kánként kövessék egymást, az Action editorban állíthatjuk be, tehát a Detailban csak a kulcsfázisokat kell elkészíteni.

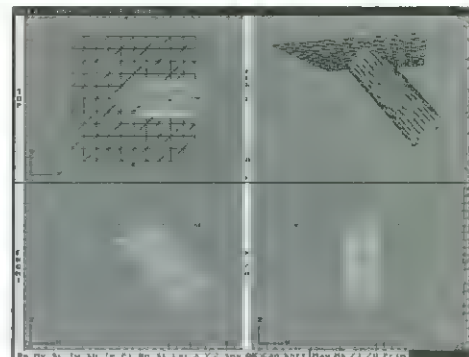
Készítsünk egy egyszerű State animációt, hogy megértsük a működését. Az animáció tárgya legyen egy inga, amely egy síklapból és a közepéből lelógó hengerből áll. A hengert úgy kösd csoportba a síklappal, hogy a tengelye egybeessen azzal, a henger ugyanis a tengelye körül fog lengeni.

Válaszd ki a hengert és az előlnézetben fordasd el kb. 45°-ot jobbra, ez lesz az egyik kulcshelyzet, készítsünk belőle State-t. Válaszd ki Pick Groups módban a síkot, amely a csoport összolóje, majd aktiváld a States menü States pontját. Megjelenik egy kérdező, benne kilenc kapcsolóval. Bőjk a Create feliratúra, ezzel készítünk új State-et. Megjelenik egy input mező, ahol az éppen létrehozott State-nek nevet lehet adni. A program felkínálja a Default nevet, amit fogadj el. Most ennek nincs jelentősége, de a bone manipulációnál annak a State-nek, amely a csont és a tárgy egymáshoz viszonyított alaphelyzetét rögzíti, a Default nevet kell viselnie, ellenkező esetben a helyzet szíflisztikája nem kóbinál.

Újabb kérdező, benne a State előbb adott neve és három kapcsoló. A Properties a tárgy attribútumait, a Shape az alakját, a Group pedig a csoport elemének helyzetét jelenti. Amelyik kapcsolót bekapcsoljuk, az annak megfelelő tulajdonság aktuális értékét eltárolja a program a State-ben. Most elegendő a Group kiikszelése.

Mozgasd át a hengert a bal oldali vég-helyzetbe, majd az előző módon ezt a helyzetet is rögzítsd. A lengésből az Action editorban tudunk animációt beállítani, de mielőtt ezzel megismerkednénk, készítsünk egy previewt itt a Detail editorban.

Az animációs előzetes készítésére a States menü State Anim pontjának Make alpontja szolgál. Az itt lévő többi alpont is ismerős, ezekkel találkozhattunk a Stage és Cycle editorokban, így kezelésük nem okoz gondot. A Make kissé másként működik mint az előbb felsorolt szerkesztőkben, kiválasztása után megjelenik egy figyelmeztetés, amely elmondja, hogyan kell a State Anim-ot elkészíteni. Ki kell választani egy elkészített State-et, és meg



kell adni, hogy ebből a State-ből a következő State-be hány képkocka alatt menjen végbe az átalakulás. Az animáció előkészítést nulla átalakulási frame megadásával kell lezárni, ekkor kezdődik az animációgenerálás.

Gyakorlatban ez most a következő feladatot jelenti: A figyelmeztetés OK-zése után válaszd ki a Default State-et, majd a megjelenő input mezőben adj meg 10 frame-t. Újból bejön a State választó kérdező, ahol most válaszd a második State-et, és újabb 10 képkockát, végül ismét a Default State-et kell kiválasztani, de most 0 képkockában, ezzel befejezzük az animáció összeállítását. Miután a program elkészítette az előzetest, a szokott módon tekinthetjük meg. Az eredmény: az inga ugyanolyan lengést végez, mintha a Cycle editorban állítottuk volna be. Persze a State animáció ennél többre is képes, hiszen nem csak a tárgy csoporton belüli helyzetét, hanem alakját és attribútumait is animálni tudjuk ezzel a módszerrel.

Hogyan használható ez a módszer az Action editorban? Mentsd ki az ingát és lépj át az Actionba. Az animáció kockáinak számát állítsd be 21-re. ADD módban tegyél egy új színészt az 1. kockába. Legyen ez egy normál object, mégpedig az ingánk. Megjelenik az Object File Info kérdező, ahol a State Name kapcsolóra kattints rá. Feltűnik egy lista a tárgy írólt State-jeiről, válaszd ki a Default-ot. Adj újabb felsorolójelet ugyan ebben a sorban a 2-11 kockák közé, töltsd be ide is az ingát, de most válaszd a második State-et. Még egyszer be kell tölteni ide ezt a tárgyat, a 12-21 kockákba, ismét Default State-tel. Ezzel kész a lengés beállítása, menj át a Stage editorba és készítsd el az animációs előzetest az 1-20 kockákból. A



21. képre nem lesz szükség, mivel az teljesen azonos az 1-vel, így ismétléseknél folyamatos lesz az animáció.

A State készítésekor megjelent kérdésben a Create kapcsoló mellett volt még másik nyolc is. Ezek közül a Cancel feliratú szorú a legkevesebb magyarázatra. Az Info-ra klikkelve megjelenik a State lista, ahol egy State-et kiválasztva, információt kapunk arról. Az információ tartalmazza a State nevét, és hogy milyen tulajdonságot tárol. Akár az OK-ra, akár a Cancel-re klikkelünk, az infó eltűnik, de semmi nem változik.

A Create után a legfontosabb kapcsoló a Set To, amellyel egy már meglévő State-re állhatunk rá. Ekkor a tárgy tulajdonságai a State-ben tárolt értékeket veszik fel. Azok a tulajdonságok amelyek nincsenek tárolva, nem változnak. Például ha egy piros tárgy alakját a Shape kapcsolóval felvesszük egy State-be, majd a tárgyat kékre állítjuk, a State-re visszaállva a tárgy színe nem változik meg. Amikor kiválasztottuk azt a State-et, amelyikre rá akarunk állni, megjelenik egy kis kérdéső, amelyben választhatunk, hogy a State által tárolt tulajdonságcsoporthoz melyek változzanak az újra. Például, ha a kiválasztott State a Shape és a Group tulajdonságokat tartalmazza, de mi csak a Group-ot akarjuk érvényesíteni, akkor a Shape kapcsolót ki kell kapcsolni. Természetesen ebben az esetben nem választhatjuk ki a Properties-t, mivel ezt a tulajdonságot nem tárolja a State.

A Delete kapcsolóra klikkelve törölhetünk egy State-et, amelynek nevét a szokásos listából kell kiválasztani.

Az Update már beállított State-en történt változtatások újratárolására szolgál. A listából kiválasztott State felveszi a tárgy jelenlegi állapotát. Új tulajdonságcsoporthoz nem lehet így bekapcsolni, csak törölni. Például, ha a State létrehozásakor a Properties és a Group kapcsolókat ikszeltük ki, a Shape már nem bekapcsolható, de mondjuk a Properties kikapcsolásával az attribútum tárolását törölhetjük. Ismételt Update esetén már a Properties sem kapcsolható vissza.

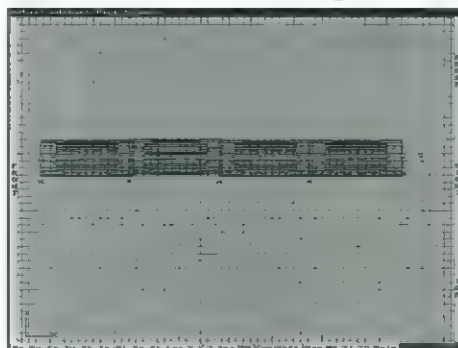
Az Import segítségével másik tárgyból tudunk State-et beimportálni. Persze ennek csak akkor van értelme, ha az a másik tárgy azonos csoportszerkezetű. Hatására megjelenik egy kérdéső, amelyben a szerkesztőben lévő tárgyak nevei vannak felsorolva. Ezekből kell kiválasztani egyet, amelynek az éppen aktuális State-jét átvesszük. A kiválasztás után még nevet kell adni az új State-nek, mert az nem az eredeti nevével kerül át.

A Clone segítségével másolatot készíthetünk a tárgy egy kiválasztott State-jéről. A lemásolandó State nevét a szokásos listából választhatjuk ki, majd új nevet adunk neki. A klón készítésekor megválaszthatjuk, hogy az milyen tulajdonságcsoporthoz tároljon, akár olyanokat is, amelyeket az eredeti State nem tartalmazott. A klón State manipulációja semmilyen hatással nincs az eredeti State-re.

A Tween segítségével két State közé állhatunk. Például az előbbi ingánk esetében a bal oldali helyzetben a Tween segítségével kiválasztjuk a jobb oldali helyzetet. Meg jelenik egy kérdéső, ahol a tárolt tulajdonságok közül választhatunk. Ezután egy input mező jelenik meg, ahol azt adhatjuk meg százalékos értékben, hogy a jelenlegi állapot hány százalékban menjen át az új State-be. Ha 50 %-ot adunk meg, akkor pont középállapot jön létre, az inga függőleges helyzetbe kerül. (Persze csak ha a két végállás azonos szögű elfordulást jelentett.)

A State-ek alkalmazása nagyon megkönnyíti a kulcsfázisos animációk készítését, ráadásul helkimélő is, mivel a morfózisos készítéséhez is elegendő egyetlen tárgy. A State-ek tárolása jóval kevesebb helyet foglal el mint egy más tulajdonságokkal felruházott önálló tárgy. Nem is beszélve arról, ha sok állapot között kell animációt készíteni.

Miután visszatértünk a State-ek földjén tett kirándulásunkról, folytassuk az eredetileg megkezdett témát, a csontvázkontrollt. Először ismerkedjünk meg az egyszerűbb esettel, amikor csoportba kötött tárgyakat alakítunk kinematikusan. Készíts négy kb. egyforma keskeny, magas hengert, majd rakd azokat véggel egymáshoz, mint ahogy a képen látszik. Az utolsó hengernek a tengelyével átteles végére tegyél egy Axis-t. Most fűzd csoportba a tárgyat, úgy, hogy az a henger legyen az összűlő, amelyik tengelye a hengersor végére esik. Ennek egy gyermeke lesz, a következő henger, aminek



szintén egy gyermeke lesz, az őt követő henger, és így tovább. A sort az Axis zárja. A most létrehozott tárgy csontja maga a csoportosítás lesz, vagyis az a vonal-sor, amelyik végighalad a tárgyon. Az Axis feladata csak annyi, hogy megfogási pontot biztosít a csövekből összeállított tárgy végén.

Válaszd ki az összűlőt Pick Object módban, majd a State/Freeze aktiválásával hívd elő a mozgáskorlátozó kérdésőt. Ebben a kiválasztott tengelyeket tudjuk bizonyos irányú mozgások, forgatások ellen rögzíteni. Kapcsold be a Translation Local mindhárom kapcsolóját, aminek eredményeképpen a tárgy tengelye nem fog tudni a csontmanipuláció alatt elmozdulni, de az elfordulása megengedett.

Ezzel a tárgyat felkészítettük a torzításra. Hozz létre az alaphelyzetből egy State-et az előbb megismert módon. Kapcsold be a State/Constrain menüpontot, ami a kényszermozgatót jelenti. Ezután a tárgyak csak úgy mozdulhatnak, ahogy a Freeze és a csontváz engedi. Pick Objects módban fogd meg az Axis-t és mozgasd el. Ennek a mozgása maga után vonja a tárgy többi elemének az elmozdulását is, mintha azokat valóban csont kötné össze. Nem csak az utolsó tárgyat lehet elmozgatni, és nem csak mozgatni lehet. Ha az Axis-t megfogod mozgás ellen a Freeze funkcióval, és a középső tárgyat mozgatod el, a csoport úgy mozog, mint ha a két vége le volna kötve.

Fontos, hogy a kényszermozgató során Pick Objects módban legyen az editor. A kialakított kulcspozíciókat State-nek definiálva a csontvázanimáció az előbb megismert módon használható.

A Freeze-hez tartozik két funkció a State menüből. A Release az éppen kiválasztott tárgy, míg a Release All a csoport minden elemének Freeze korlátozásait törli.

Most látom, hogy az időnk végére jár, be kell fejeznem a cikket. A valódi csontváz használatának leírására várnok kell egy hónapot. Addig is kísérletezzetek az előbb felvázolt módszerekkel. Ja, és ne kíméljétek kérdéseitekkel!

Aurum



## NAGYKERESKEDÉS

Sound Blaster 2.0	7.000,-	Video Blaster SE	34.300,-
Sound Blaster PRO	10.200,-	Video Blaster FS200	41.200,-
Sound Blaster 16	13.200,-	VideoSpigot	37.000,-
Sound Blaster 16 MultiCD	17.500,-	TV Coder	19.200,-
Sound Blaster 16 MultiCD ASP	21.900,-	Discovery CD16 Pack	44.900,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	21.900,-	Game Blaster CD16 Pack	52.200,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	26.300,-	Easy CD16 Pack	76.400,-
Sound Blaster AWE 32	35.100,-	Digital Edge 3X Pack	95.100,-
Wave Blaster	24.700,-	Aktív hangfal CT-38	2.300,-
ASP Chip Upgrade	6.400,-	Aktív hangfal SBS300	10.900,-

## ! ÚJDONSÁG !

### A számítógép és a televízió összekötése!

Előadások, bemutatók, oktatások hatékony eszköze

### PROVIDEO A multimédia világa

A VGA jelet video jellé alakítja, így a számítógépén elkészített tervei, rajzai, programjai illetve egyéb dokumentumai akár közvetlenül video-magnóra vehetők, akár televízión keresztül egyenesen a hallgatóság elé vetíthetők.

- 16 millió színben VGA felbontásban,
- 32 ezer színben SVGA felbontásban.
- NTSC és PAL rendszerben
- RCA, S-VHS és RGB kimenetek
- képremegezés-csökkentő rendszerrel

**Ára: 16.800,-**

**1034 Budapest, Bécsi út 126-128. Telefon: 188-9569, Fax: 168-9032**

A forintleértékelés miatt kérjük árainkat 8%-kal felszorozni!

Minden ár ÁFA nélkül!

## MULTIMÉDIA PC

### ESCAPE MULTI D340-SBPRO

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1 44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

**132.900,-**

### ESCAPE MULTI D340-SB16

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1 44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

**135.900,-**

### ESCAPE MULTI L440-SBPRO

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1 44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

**146.900,-**

### ESCAPE MULTI L440-SB16

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1 44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

**151.900,-**

### ESCAPE MULTI D440-SB16

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 8MB RAM, 1 2MB, 1 44MB floppy, 340MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3

**199.900,-**

### ESCAPE MULTI D466-SB16

Mini torony, 486DX2-66 alaplap, 8MB RAM, 1 2MB, 1 44MB floppy, 420MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3

**212.900,-**

# MIKRO

A Kecskeméti Műszaki  
Áruház emeletén várjuk  
önöket üzletünkben.

### ATARI

ATARI 520 STFM  
Monochrome monitor  
LYNX II videojáték  
7800-as videojáték

### SEGA

MEGA DRIVE II  
MASTER SYSTEM II  
GAME GEAR  
Játékkazetták  
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)  
Tel./Fax.: (06)76-328-941

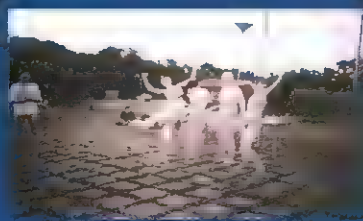
A GURU Magazin céges és  
magán terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai üzletek,  
egyéb boltok és magán  
személyek jelentkezését  
várjuk a 183-41-53  
telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek  
részére ugyanezen a számon.





Absurd/Brazil compo eredménye  
"Kompozíció borotvahabbal"



Az álmos táborlákó, ki más lenne, mint Brazil



Ijászbemutató szerencsére senki sem sérült meg



Volt valami tó is a közelben,  
úgy látszik valaki le is fényképezte...



Microsoft bemutató  
legalább 40° C-ban



Egy lemaradt szülinapi kép a csapatról,  
2 évesek lettünk!



Persze a focit sem maradhatott ki



Focit de most a monitor előtt



A tábori élet hétköznapi,  
természetesen a gépek mellett



Nem, nem! Nem akarok fürödni!



Multimédia előadás kicsiknek  
és nagyoknak



Reszkessetek! Támadunk!  
(Számháború előtt)

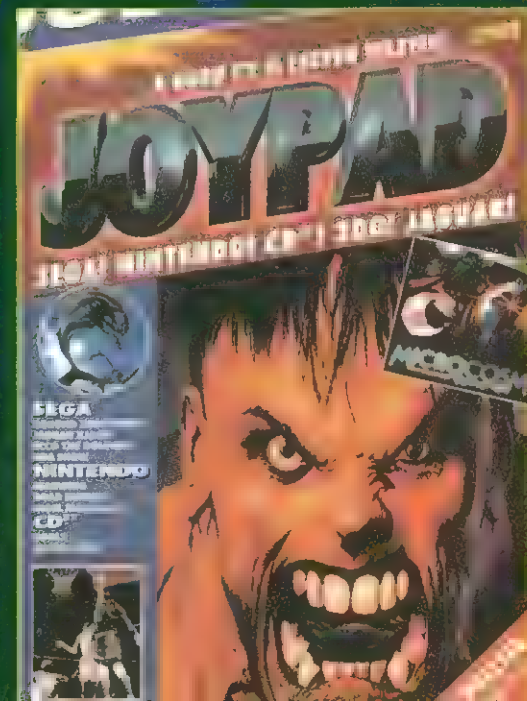


Egy játék compo a sok közül

### Újdonság!

Megjelent új kiadványunk a JOYPAD, mely főleg a konzol tulajdonosoknak szól, SEGA (MCD, MD, MS, GG), NINTENDO (SNES, NES), 3DO, JAGUAR és CD játékeszték és hírek, szóval minden ami kell. Rejtvény, poszter melléklet, cheat rovat, toplisták... a többi pedig legyen meglepetés. Előfizetni, illetve érdeklődni a következő postacímre lehet:  
JOYPAD - 1399 Budapest, Pf. 701/505

Keressd az újságárusoknál!





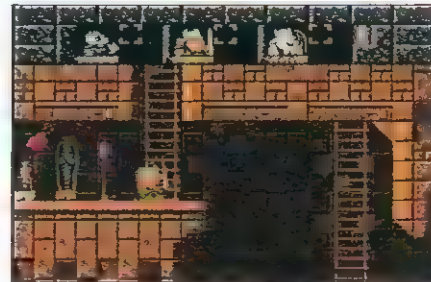
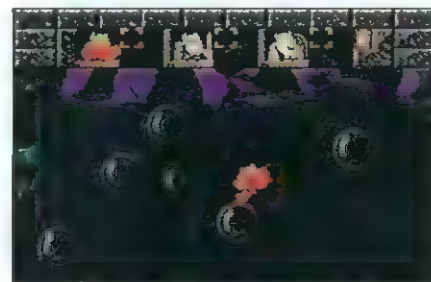
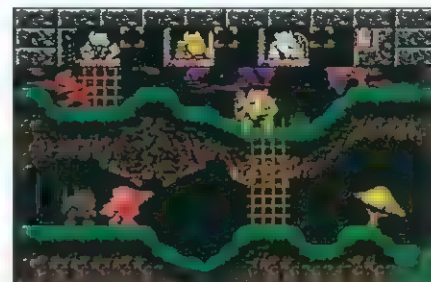


Ez a program méltán indulhat a '94-es Év Játéka címmel. A Virgin programozói egy igazi logikai-mászkalós játékot készítettek. A külföldi lapokban mindenhol igen előkelő értékeléseket kapott (91%). A legmegnyerőbb számomra az a lehetőség volt, hogy ketten is lehet vele játszani. A játékban 42 pályán kell végigküzdeni magunkat. Egy-egy pálya igen sok fejtréást okozhat a rengeteg logikai elem miatt. Szerencsére minden pálya végén kódot kapunk, így nem kell mindig előlről kezdeni kalandozásainkat.

A játék során a három vikinget kell irányítanunk. Ezek sorban: Erik a Fürge, Baleog a Vad, és Olaf a Bátor. A három harcos békésen éledgett eldugott kis falujukban. Az idejük nagyrésztét a vadászat töltötte ki. Ám egy éjszaka hatalmas zajjal egy űrhajó szállt a falu fölé, és elrabolta őket. Itt kezdődik a nagy kaland. Vissza kell őket vezetnünk szülőföldjükre. Mind a három karakternek megvannak a sajátosságai. Erik a Fürge hatalmasakat tud ugrani, valamint nekifutásból falakat képes a fejével szétzúzni. Baleog a Vad, a harcművészet mestere. Óriási kardjával megküzd a legádázabb ellenségekkel, nyílvesztői mindig pontosan célbatalálnak. Olaf a Bátor egy hatalmas mackótermetű izomagyú "harcos". Hatalmas pajzzsal siet a társai segítségére. A pajzs nem csak védekezésre használható, hanem a feje fölé tartva a szakadékoknál repülni is tud vele.

Az egyes pályákon csak akkor tudunk átjutni, ha csapatmunkát végzünk. Ez azt jelenti, hogy a három karakter csak egymást segítve tud előrejutni. Sikerre akkor számíthatunk, ha mind a három vikinget eljuttatjuk az EXIT felirathoz. Egyszerre csak egy karakter irányítható! Kalandozásaink közben találunk élelmet, bombát, és még számos más használati tárgyat. A zárt ajtókon kulccsal juthatunk keresztül, melyeket előbb meg kell találni. Titkos szobákat fedezhetünk fel. Utunk során találkozhatunk néhány barátságos teremtménnyel is, akikkel elbeszélgetve segítséget kapunk. A képernyő tetején látható a három viking képe. Alattuk a piros pontok az energiájukat jelzik. A negyedik pont akkor gyullad ki (kék színű), ha megszerezzük az extra energia ikonját. A képek mellett található üres helyeken találjuk a nálunklévő dolgok listáját. Összesen négy tárgy lehet egy egy karakternél. A játék kezeli a hatgombos kontrolpadot is, de én most a háromgombosat ismertetem. A karakterek mozgatása egyértelmű. Az irányítókereszttel (IK) jobbra, balra. Karakterválasztáshoz nyomjuk meg egyszerre a START gombot, és a l-k-t JOBBRA vagy BALRA. A nálunklévő tárgyak közötti választás, illetve használatuk a következő módon történik. Játék közben nyomjuk meg a START gombot. Ekkor az éppen aktuális karakter melletti mezőben megjelenik egy villogó négyzet. Az IK-el válasszuk ki amire éppen szükségünk van, és nyomjuk meg egyszerre a START és a C gombot. Ekkor használni tudjuk azt. Lehetőségünk van a tárgyak egymásnak történő átadására. Ez akkor lehetséges, ha a két karakter egymás közelében áll. Nyomjuk meg a START gombot, majd válasszuk ki a megfelelő tárgyat (IK). Most nyomjuk meg a B gombot, azután az IK JOBBRA vagy BALRA, majd ismét START. Nézzük az egyes karakterek mozgását. Erik a Fürge: nekifutásból falattörni az A gombbal lehet. Ugrásra a B gomb segítségével lehet rábírn. A C gombot megnyomva a kapcsolókat tudjuk kapcsolgatni. Baleog a Vad: Mivel a harcművészet mestere, ezért nála csak fegyverek közül választhatunk. Ha az A gombot nyomjuk meg a nyilat használjuk, B gombbal a kardal hasítjuk ketté az ellenséget. A C gomb itt is a kapcsolók kapcsolgatására szolgál. Végül, nem utolsó sorban Olaf a Bátor: nála nincsen nehéz dolgunk, mivel az A és a B gombokkal egyaránt a pajzsot tudjuk emelgetni. A C gomb megegyezik az előzőeknél leírtakkal. Végül egy-két jó tanács a játékhoz. Ha egy emberünk is elvesz (ez eleinte igen gyakran megesik), kezdjük el újból a pályát. Lehetőség szerint mindig küldjük előre Olafot a Bátort, mert a pajzsával megvédi a többieket. Amíg feltartja az ellenséget, addig Baleog a Vad messzebről a nyíllal végezhet velük. A közelharcnál használjuk a kardot! Figyelem! Ilyenkor sem árt szegény egészségének, ha Olaf mögül támad.

Röviden ennyit lehet elmondani erről játékról. Remélem sokan kedvet kapnak a három viking megmentéséhez.











## Újdonságok!

Július! Nyár, meleg, vakáció, GURU tábor Nekték is melegek van? Mert nekem nagyon. Itt ülök, és kortyolgatom az üdítőt, mindig mást és mást (mert én is a reklámok áldozatává váltam, s nap mint nap új buborékos lét engedek le a torkomon). Most jött el az ideje, hogy mindenki kivesszi nyári szabadságát, és pihenni indul. Ilyenkor a játékgyártó cégek is kicsit visszafogják magukat, és kevesebb programot jelentetnek meg. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nem lesznek jó játékok idén nyáron. Sorban jönnek az újdonságokról a hírek, melyeket szeretnék veletek megosztani. Nem is rabolom tovább előlük a helyet, lássuk az infokat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra már augusztus lesz. Remélem azok a játékok amiket júliusra ígérték, már a boltokban lesznek (egyenlőre csak külföldön!!). Miket ígérnek a következő hónapokban?

A Core Desing csapatot nem kell külön bemutatnom. A Chuck Rock és a Chuck Rock II után júliusban megjelentetik a CHUCK RALLY-t SEGA Mega CD-n. A színhely nem lehet más, mint az őskor. Miután sikerült az öreg Chuck fiának megmenteni a tragacsgyárat, oldalkocsis tragacsokat kezdtek gyártani. A versenyen ezekkel a járművekkel kell indulnunk. A pályák tele vannak akadályokkal, melyeket nem könnyű leküzdeni. Természetesen a humor sem hiányzik belőle. Az Accolade programozói a következő öt hónapra négy új játék megjelenését ígérk. Júliusban kerül a boltokba a COMBAT CARS. Ebben a programban egy óriás autóversenyen vehetünk részt. Szeptemberben jelenik meg a BUBSY 2: STILL NO PANT'S, és a THE NEW BREED. A Bubsy 2-ről nincs mit írni, hiszen ez egy hagyományos 'szaladós-gyűjtögetős' játék. A The New Breed inkább azoknak fog tetszeni akik a küzdelmet szeretik. Azt mondják, az eddigiéknél tökéletesebb grafikája lesz. Majd meglátjuk. Novemberben kerül a boltokba a FIRE TEAM ROUGE, mely egy 'repkedős'-lövöldözős játék lesz. Az Acclaim cég augusztusra készíti el az ITCHY & SCRATCHY című mászkálós játékot. Nekem úgy tűnik, mintha ez egy Tom & Jerry paródia lenne. A főszereplők ki mások lehetnének mint egy egér és egy macska, akik igen megkeserítik egymás életet. Végül nézzük mit ígér az egyik legnagyobb játékszoftver gyártó cég, a Virgin. Kémeim jelentése szerint a július az autóversenyek hónapja lesz (Chuck Rally, Combat Cars). Ebben a hónapban jelenik meg a ROCK 'N' ROLL RACING. Ez nem egy hagyományos autóverseny lesz. Autót kell vásárolnunk, majd fel kell szerelnünk különböző fegyverekkel, és indulhat a verseny. A helyezések után járó pénzből vehetünk magunknak jobb kocsikat, illetve fegyvereket. Szeptemberben kerül a boltokba a PC-ről már sokak által ismert JIMMY WHITE'S SNOOKER a Virgintől. Ez valószínűleg pótolni fogja a "golyós" játékok hiányát a Mega Drive-on. Hát ennyi! Fért el ezen a kis helyen. A következő hónapban jön a folytatás.

-Tom-

1. Virtua Racing
2. NBA Showdown
3. Eternal Champions
4. Mortal Kombat
5. Ecco The Dolphin
6. Technoclash
7. Sonic 3
8. Fantastic Dizzy
9. Lotus II.
10. Another World

1. Asterix
2. Golfmania
3. Jungle Book
4. Spy Vs Spy
5. Lemmings
6. Chuck Rock
7. Desert Speedtrap
8. Olympic Gold
9. Street Of Rage II.
10. GP Raiders

## ANOTHER WORLD (MD):

Pályakódok: 1. LDKD 2. HTDC 3. CLLD 4. LBKG 5. XDDJ  
6. FXLC 7. KRFK 8. KLFB 9. DDRX 10. HRTB  
11. BRDT 12. TFBB 13. TXHF 14. CKJL 15. LFCK

## GREEN DOG (MD):

Lassú mozgás: Indítsuk el a játékot, majd nyomjuk meg a START gombot. Ilyenkor a játék megáll. Nyomjuk meg sorban a következő gomb kombinációt: LE, A, C, FEL, BAL, BAL. Ha az eredeti sebességgel szeretnénk játszani, akkor a módszer a következő. Állítsuk le a játékot, majd nyomjuk meg sorban: BAL, JOBB, FEL, LE, A, C. Automata lövés: A játék során ha folyamatosan szeretnénk lőni, akkor egyesével kell a gombot nyomogatni. Ez igencsak igénybeveszi az ujjunkat, és meglehetősen fárasztó. A következő kód segítségével csak nyomva kell tartani a gombot és állandóan lövünk: C, A, B, A, BAL, BAL.

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (MD):

Pályaválasztás: Amikor megjelenik a LUCASFILM logo, akkor nyomjuk meg sorban: A, B, C, B, C, A, C, A, B.

## MICRO MACHINES (MD):

Örökélet: B, LE, C, LE, FEL, LE, BAL, LE. Kocsink sebességének növelése: FEL, LE, A, B, BAL, JOBB, C, START.

## ECCO THE DOLPHIN (MDCD):

A 30 pálya közül most az első 8 pályakódot ismertetjük:

1. GMRIQDCM 2. IUEINLDP 3. GRTJZYJF 4. OVDJDSL B  
5. GMYMDSL I 6. GMBRHS LU 7. UKZFHS LS 8. SYQJHSL Z

1. Jungle Book
2. Ecco The Dolphin
3. Asterix
4. Desert Strike
5. Street Of Rage II.
6. Taz Mania
7. Tom & Jerry The Movis
8. Sonic Chaos
9. Mickey Mouse Land ...
10. The Ottifants

1. Ground Zero Texas
2. Puggsy
3. Microcosm
4. Sewer Shark
5. NHL Hockey '94
6. Prince Of Persia
7. Night Trap
8. Jaguar XJ220
9. Final Fight
10. Chuck Rock II

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-



## SEGA TERMÉKEK NAGY VÁLASZTÉKBAN!!!

Mega Drive Master System Game Gear  
Játékkazetták

Viszonteladónak árkedvezményt biztosítunk!

NOVOTRADE 2C Kft. • 1136 Bp., Balzac u. 35. • Tel./Fax: 140-2954

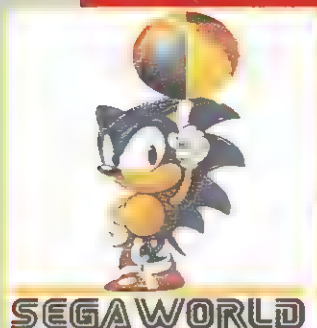
2C Kft.  
Novotrade



# NOVOTRADE 2C Kft.

## SEGA

Mega Drive	23.450 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.690 Ft
kazetták	3.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D)	2.990 Ft
Control Pad (Master D)	1.690 Ft



**2C Kft.**

*Novotrade*

## ATARI

520 STXM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SEGA-közlő floppy ST-re	4.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	3.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



## Kiegészítők

Disk boxok	99.990 Ft
Floppy lemezek	400-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépd	970 Ft
Monitor Filterek	750-1.400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák

Visszérteladónak akkedvezmény biztosított

1136. Budapest, Balzac ú. 35.  
Tel: 140-2954 Fax: 131-5983

**Számítógépek**

**TV-játékok**

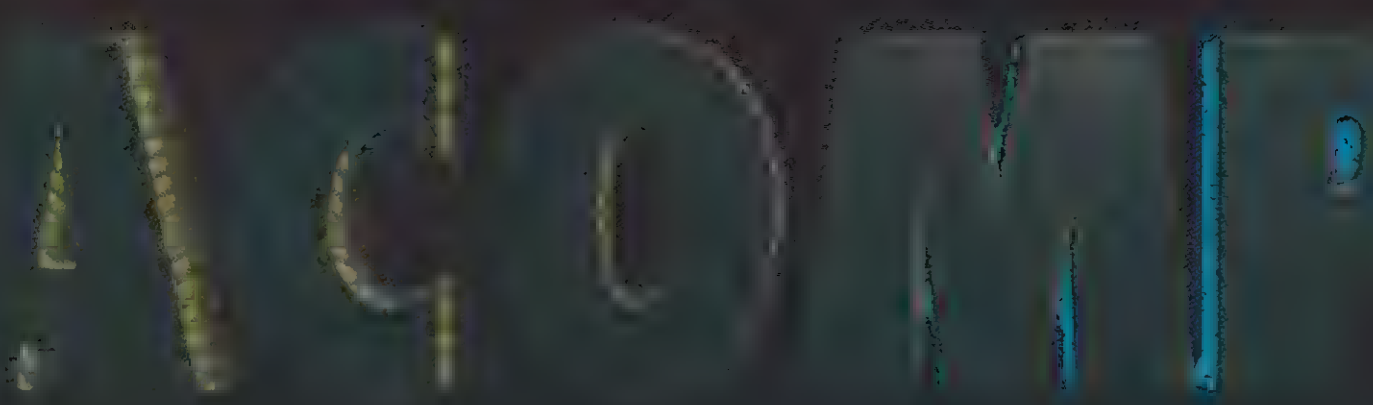
**Szakkönyvek**

**Szoftverek**

**Kiegészítők**







Commodore Amiga 600	27992 Ft	486DLC-40MHz 128 kB c. 2VLB (OPTI)	19520 Ft	Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	640 Ft
Commodore Amiga 500/500 Plus	23992 Ft	486SLC2-50MHz	13200 Ft	Sound Blaster aktív hangsz. XBASS (1 pár)	2400 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	486SLC2-50MHz + koprocesszor	14992 Ft	Sound Blaster 2.0 (8bit, DAAD, mono)	6960 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	486DX-XXMHz 256 kB cache 3Vesa NoCPU 9524 Ft		Sound Blaster PRO2 (8bit, DAAD, stereo)	10400 Ft
Commodore Amiga CD <sup>32</sup> + 2 játék	31992 Ft	486DX-XXMHz 256 kB c. 3VLB,DX4-hez is	13992 Ft	Sound Blaster 16 (16bit, DAAD, stereo)	13520 Ft
Commodore A-570 CD drive A500/500+	11192 Ft	<b>Processzorok, koprocesszorok</b>		Sound Blaster 16ASP Multi CD (16bit, DAAD, stereo)	21440 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	387DX-40 MHz koprocesszor	2592 Ft	Sound Blaster 32AVE (16bit,DAAD,Wawe,General MIDI)	37840 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft	486DX-33 MHz processzor Cyrix	18992 Ft	<b>Számítógépházak, I/O kártyák</b>	
Commodore datasette	2792 Ft	AMD	18784 Ft	Babyház, Monitorony (200W táp, ledes)	4200/4300 Ft
Commodore Amiga -> Euroscart kábel	392 Ft	INTEL	24640 Ft	Midi / Nagytorony (200W táp, ledes + frekis)	5664/7056 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	486DX-40 MHz processzor Cyrix	19992 Ft	300VA szünetmentes tápegység	12320 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	AMD	22992 Ft	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G	1160 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	486DX2-50 MHz processzor Cyrix	24320 Ft	Hurrican IDE+ HDD/FDD 2S1P1G VESA	2440 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	AMD	23728 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM (max. 512 kB RAM)	3160 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	INTEL	25360 Ft	Trident 8900 VGA 0 MB RAM (max. 1 MB RAM)	2800 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez	392/360 Ft	486DX2-66 MHz processzor Intel	30800 Ft	Trident 9400 VGA 1/2 MB RAM VESA, True Color	12320 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	AMD	29280 Ft	WD VGA, 1/2 MB RAM, True color, VESA Loc.	12320 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX4-75 MHz processzor INTEL	65992 Ft	S3 VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color	11880 Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	872 Ft	486DX4-100 MHz processzor INTEL	73992 Ft	Sky Eagle VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color	16240 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft	<b>Processzor-ventilátor</b>	720 Ft	<b>RAMok, winchesterek</b>	
Wonderline 5.25" DSHD lemez	296 Ft	<b>Monitorok, Nyomtatók</b>		414256 DIP RAM	560 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	472/792 Ft	14" Mono SVGA monitor (800x600)	10990 Ft	256 kB / 1 MB / 4 MB SIMM RAM (70ns)	1320/3744/14992 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft	14" SVGA (1024x768,0.28) color AXION	25200 Ft	210 / 240 / 270 / 340 MB HDD	19992/22576/23760/26992 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	408 Ft	14" SVGA (1024x768,0.28,Low Rad,Ni)	28960 Ft	420SG/ 420Conn/ 540 MB HDD	27600/25400/37992 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db/1.)	440/632 Ft	15" SVGA color (1024x768,0.28,LR,Ni,Dig)	39992 Ft	540 MB Maxtor 3 db-tól	36992 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	280 Ft	14" üveg monitor filter, földelhető	720 Ft	1000 MB Conner SCSI	74992 Ft
PC árak.		<b>FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák</b>		1080 / 1800 MB Quantum SCSI	96800/129992 Ft
<b>Alaplapok</b>		1.2 MB FDD/1.44 MB FDD(Panasonic)	4992/3792 Ft	HDD beépítő keret	120 Ft (10 pártól 90 Ft)
386SX-40MHz	7400 Ft	Aztec CD-ROM Dupla seb.,vezérlő kártya	18500 Ft	<b>FAX/modemek</b>	
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP AMI)	9576 Ft	102 gombos keyboard (Angol/Hun.)	1960/2080 Ft	ZOLTRIX 96 / 48 / 24 bps belső + Bit software	4400 Ft
386DX-40MHz128 kB cache 2Vesa	13680 Ft	102 gombos keyboard BTC (Angol)	2128 Ft	ZOLTRIX 14400bps belső/külső + Bit software	13992/19680 Ft
486SLC-33MHz 64 kB cache (ETEQ)	9992 Ft	ACOMP mouse + software	892 Ft	ZOLTRIX 28800bps belső + Bit software	25280 Ft
486SLC-50 MHz	13200 Ft	Micro mouse + mini pad + software	1440 Ft	STANDARD LCD 14400bps külső	25992 Ft
486DLC-40MHz 128 kB cache (AMI)	17440 Ft	True mouse I + pad + tartó + software	1992 Ft	STANDARD DIGIT 14400bps külső	27992 Ft
		Microsoft OEM mouse (eredeti)	3280 Ft	STANDARD POCKET 14400bps külső	25992 Ft

**Több mint 50 CD<sup>32</sup> program,**

**több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program**

**AKCIÓ!**

**COMMODORE 64 TERMINATOR SET**

**7992 Ft**

1125 Budapest, Királyné utca 2. Tel./Fax: 156-6790.

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel./Fax: 149-6165

Tel.: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 9-17, szombaton 9-13

Árunk az 1 év garanciát igen, de az ÁFA-t NEM tartalmazza!

Árunk mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!



# LightWave

# GALÉRIA

Ez az oldal tulajdonképpen emiatt az egy nagy, LightWave által leképzett kép miatt született meg. Első pillantásra beleszerettem a képbe, talán nem is kell mondanom, elsősorban a kép bal oldalán található üveg-pohárba - egyszerűen fantasztikus az az üveg kinézet! Hah, próbálja csak valaki azt mondani, hogy a Light-Wave nem igazi ray-tracer.

*Marinov 'Gaborca' Gábor*





## Bevezető

Tépjük le testvéreim a (kapitalizmus, anarchizmus, frajdizmus) láncait, félre a bevezető cikornyás körmondatokkal, mér pont a Lord Chaos-nak kelljen mindig udvariasan, szolidan köszönni a nyájas olvasóknak?!... tehát, sziasztok *(Nna, ez így pont jó, egyszerű, lényegre törő - LC)*!! Itt van az ősz, itt van újra... állj, mi az hogy, van! Lesz!! Kettő, meg mi ez a költői idézet?! Jesszusom, mi van velem?!... Na elég ebből az önsajnálattól *(pedig milyen jóóó...! - LC)*, komolytalanabbra fordítva a szöszet, üdvözlét ismét a GURU-ban! Gondolom, mindenki kitunyulta magát az előző számban megnevezett helyeken, előásta a szomszéd kertjében a néhány hónappal ezelőtt maga vagy vmely rokona által elültetett gépét, kizokogta magát, hogy itt a suli, meg egy még rosszabb, a lordkáosz *(Hát igen, az utóbbi tényleg eléggé lesújtó dolog... - Net Udky)*, de vigadatok szeretett testvéreim, s bízzatok a GURU-ban, lelketek táplálójában, mert eljőve hozzátok, hogy vigaszt nyújtson szenvedésekben, mert titek a mennyek országa, meglásátok (Káosz evangéliuma, hatodik Atari bevezető... hehe)!! Ennyi félrehordás után rátérhetünk a lényegi mondanivalóra, miszerint meglesznek a szokásos rovatok *(Igyexem - LC)*, de minek is ecsetelem, hiszitek, ha meglátjátok. Lesz ismét GemView, hírek, bolhapiac, időjárásjelentés + horoszkóp (a Káosz jegyében). Ráadás-ként lesz egy kis filozofálás a shareware-ről is. Akkor, kisdobosok figyelem! GURU-t kézbe! Olvasni!! *(Bocs Brazil... - LC)*

Lord Chaos

## HÍREK

Ismét jelentkezik szokásos *(hukk.. [csuklási roham] - LC)* mindent-bele rovatunk, ezúttal is Memphisto ollója által tolmácsolva. Nemrég zárult a SCES, azaz a



Summer Consumer Electronics Show, melyen nagy erővel részt vett persze a Jaguár is. A show mindhárom napján az Atari stand tele volt érdeklődőkkel, és az összes fontosabb Atari vezető is ott volt. Akkor... showtime!! Mielőtt rátérnénk a lényegre, jöjjen néhány apróbb előétel:  
- Az Atari a közelmúltban ünnepelte meg azt a tényt, hogy 150-nél több fejlesztőjük van.  
- Az év végéig 200.000 Jaguárt fog az Atari Európába szállítani, az ígéretek szerint így a Jaguár Európában minden nagyobb boltban kapható lesz.



**Jaguar Voice Modem:** Egy, a Jaguár DSP slotjára dugható speciális modem, amely a szokásos modem funkciók mellett hangösszeköttetést is biztosít, magyarul ha egy több gépet is kihasználó játékod van neked is meg a barátodnak is, akkor egyszerűen felhívod, a két Jaguár összefütyli magát és máris játszhattok közösen egy játékon miközben dumálhatok egymásnak a telefonban. Másik lehetőség Jaguárok összekötésére a Jagcom, amely valójában egy kábel két Jaguár között.

- **VLM:** A Virtual Light Machine valójában a hamarosan megjelenő JagCD-ROM ROM-jában elhelyezkedő program, amely a JagCD-n szóló audio CD-khez varázsol a képernyőre egy fergeteges light show-t. A program szerzője Jeff Minter, aki a Tempest 2.000 megírásával lett híres. Egyes vélemények szerint a VLM le fogja csökkenteni a Jag eladásokat, mert a felhasználók túlságosan el lesznek foglalva az audio CD-k hallgatásával. Még egyszer a JagCD-ről: 790 Mbyte tárolási kapacitás, 352.8 kB/s adatátviteli sebesség, Cinepak tömörítési technológia teljes kép-ernyős, TrueColor, 24 fps animációt tesz lehetővé. Bolti ára valószínűleg 200 dollár



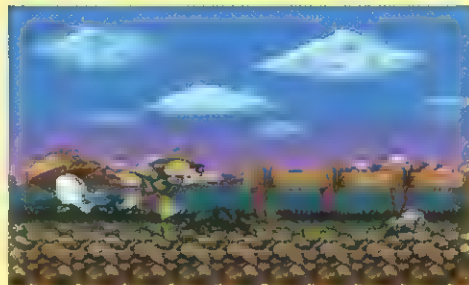
alatt lesz.

**Játékok:** A hosszú szünet után végre új és nagyon jó játékok jelennek meg Jaguárra.

- **Wolfenstein 3-D:** Gyorsabban és simábban fut, mint a PC verzió! Az egyes ellenfelek, illetve a fegyverek használat közbeni mozgása részletesebb, s található egy új fegyver az arzenálunkban, egy lángszóró. Ezenkívül a játék hangmintáit is újra felvették a Jaguár verzió számára.

- **DOOM:** Sajnos a felbontását levették 160x180-ra, viszont állítólag ez nem árt meg a játék élvezhetőségének. Ennél a programnál viszont a textúrákat digitalizálták újra, ettől a játék sokkal realisztikusabb lett. A JagDOOM használja a Voice Modemet, ill. a Jagcomot is.

- **Alien vs Predator:** Ennek a régóta várt játéknak a megjelenése azért váratott



magára eddig, mert az Atari a legjobbat akarta kihozni belőle, és nem akartak egy DOOM-klónnal kiállni. A játék a készítői szerint inkább egy RPG és egy 3-D akció keveréke.

- **Club Drive:** Ez egy autóverseny, amely újabb polygon rendered játék Jaguárra. A Club Drive szintén használja a JagModemet, ill. a Jagcomot. Furcsaság a játékban, hogy nem szokványos versenypályákon játszódik, és pl. ha az út mentén levő házba bemegyünk, akkor a TV-ben megnézhetjük, hogy játszunk.

- **Checkered Flag:** Egy valódi autóverseny.

- **RAYMAN:** Ez a kissé Rampage stílusú új játék szintén a polygon világába kalauzol. Egy hatalmas robot fejében csücsülünk, és célunk mindent el pusztítani, ami szembejön, legyen az helikopter, tank, vagy egy másik játékos. A játék váratóan nagy sláger lesz a piacon. A Highlander lesz valószínűleg az első sorozatként kiadott játék, amely a mozin, ill. a hamarosan elkészülő rajzfilmsorozaton alapszik.

Memphisto



## Shareware

Tisztelt Publikum! Engedjék meg szerénységemnek, hogy egy pár szóban meséljek a rókáról, a hollóról, a sajtról és a shareware-ről. Mivel - gondolom - mindenkinek a könyökén jön már ki a róka, a holló, meg persze a parmezán is, de a shareware még meglehetősen ismeretlen betegség erre felé, ráadásul sem a Sientific American, sem La Fontaine nem írt róla, így most következze a rege a shareware-ről a Lord Chaos. Azt előre szeretném leszögezni, hogy a mese valós tényeken alapszik, de a nevek nagyrészt kitaláltak, vagy fel vannak cserélve. Mindennemű egyezés a valósággal csak a Véletlen vagy Lord Chaos műve lehet. Eme röpketrő után rátérek a lényegre, miszerint azt tapasztalom, hogy idehaza nincs mindenki egészen tisztában a "shareware" fogalommal, így erről fogom most véleményemet kifejezni. Az egész dolog pár éve kezdődött és jelenleg is virágzik, a lényege röviden annyi, hogy Kis Józsi valamilyen *(isteni - Kevanaar)* indítéktól vezérelve ír egy szoftvert, pl. egy trackert, mini-szövegszerkesztőt, vírusölőt stb. és szeretné ezt értékesíteni is. Mivel a kiadók nagy általánosságban nem foglalkoznak ilyen apró, de nagyon is hasznos szoftverek kiadásával, tulajdonképpen ennek a problémának a megoldására jött létre a shareware. Visszatérve Kis Józsi-ra, ő is a shareware-t látja megoldásnak, így csinál az eredeti szoftverből egy demóverziót, ami egy-két apróságtól eltekintve mindent tud. Ez a demó lesz az ún. shareware verzió, ami szabadon terjeszthető, másolható, az ehhez tartozó szövegfile, vagy beépített infó értesít minket, ha tetszik a szoftver, némi ellenszolgáltatás fejében elküldi a szerző az eredeti szoftvert + leírást. Ez a módszer, úgy tűnik, nyugaton teljesen bevált, idehaza is terjed. Előnyei közé sorolható, hogy azonnal kipróbálhatóak, és ha tetszik, pottom összegekért küldik az eredetit. Az összegek tényleg kicsik, hiszen 20-40 DM-ről (kb. 2-3.000 Ft) van szó. Mivel ez a kultúra nálunk még nem igen terjedt el - gondolom -, néhánynak eszébe jutott már az ilyen szoftvereket "megpiszkálni". Erről lebeszélnek mindenkit, hiszen néhány komolyabb shareware-t (ComaFax, Connect) regisztrálni kell, ez azt jelenti, hogy a shareware verzió is teljesen mű-

köd...ne, ha a regisztrációs ablakot kitöltöttük, tehát beütöttük a nevünkhöz tartozó kódot, amit persze akkor kapunk meg, ha a regisztrációs díjat elküldtük. Ezen szoftverek elég ravaszul le vannak védve, tehát aki nekiesne szétbuzerálni, rengeteg időt, fáradságot, ideget pazarol bele, a végén úgysem lesz belőle semmi, akkor meg minek ez a sok vesződség, egy jó shareware miért ne érne meg 3.000 Ft-ot, hiszen nem nagy összeg, ráadásul a szoftver is működik + egyéb szolgáltatások is járnak, mint pl. leírás, upgrade-lehetőség, és még ki tudja mennyi előnye van a regisztrációnak. Végezetül hadd említsek meg néhány ilyen jellegű ataris szoftvert: GemView, STZip, Connect, ComaFax, 7UP...

Lord Chaos

## hpdLINK

Végre valahára! - kezdem ezzel a felsőhajtással eme kütyünek a bemutatását, nem minden ok nélkül, hiszen úgy tűnik, pont kerül végre az ST(e)-k körüli áldatlan winchester-kontroller mizériára. Az AT-buszosokat belülről kell beépíteni (processzor-helycserés támadás), ráadásul nem mindegy, milyen gépbe (ST ou STe), a hozzávaló vincsinek is helyet kell csinálni, oda a 2,5"-os jó, de drága, külsőben pedig ki látott (én már igen, de ebben a ?ben további infokért forduljatok bizalommal Petroffhoz)? Az SCSI kontrollerek jobbakk, ámde méregdrágák. Az Atariék által már nem gyártott MEGAFILE xy vincsik pedig tragikusak! Nos, ezen kíván segíteni ez a jószág. Ez tulajdonképpen egy ACSI-SCSI átalakító kábel, melynek scsi végébe lett beleépítve maga a kártya. Nincs több pákázás, buherálgatás, nem beszélve az esetleges külső vincsikhez járó átalakító kábelről, melynek ára sem pite, ellenben a hpdLINK ára meglepően olcsó, durván a fele a többi ataris AT/SCSI kontrollernek.

## SCSI Tool

Hölgyeim és uraim, van szerencsém bemutatni egy kiváló programot, mellyel az ACSI / SCSI / IDE (!!) portra kötött HD-et tudjuk formázni, particionálni, tesztelni, azaz minden hasznos csecsebecsét művelni, az első ránézésre olyan, mint egy átlag hdttool. Ami elsőre feltűnt, hogy csi-

szolt munka, a különböző funkciók a szokásos feladataikon kívül rendelkeznek még egy-két aprósággal, melyek fontosak lehetnek. Ilyen többek közt, hogy a bad szektorok keresése közben, folyamatosan jelzi a szoftver az átviteli sebességet, s ez nagyon hasznos tud lenni, mikor hibás lemezfelületre gyanakszik az ember. Egy másik fontos funkciója a SCSI HD-k ismerete. Ez alatt azt értem, hogy az adott HD szolgáltatásait a szoftver opciók formájában tálcán nyújtja elénk. Nálam ez azt jelenti, hogy a program által lehetőség van szoftveresen az SCSI ID-t beállítani, meg tudom határozni a vincsinek azt, hogy mennyi idő után kapcsoljon le (energiatakarékos üzemmód) stb. Külön szeretném kiemelni az SCSI Tool-hoz adott HD drivert, melyet a szoftverből van lehetőségünk installálni, és amely az Atari AHD1 driverét úgyszólván kenterbe ver! Természetesen rendelkezik cache-sel, beállítható, hogy melyik port mely egységeit tesztelje le bootoláskor, így maga a művelet is jelentősen meggyorsul, hogy a többi hasznos szolgáltatását ne is soroljam. Gyakorlati tapasztalat az is, hogy ezt a drivert használva, az adatátvitel legalább a duplájára felugrott!! A szoftverről még annyit, hogy minden Atari gépen fut, és megkapta tőlünk a CT minősítést (CT = Cool Tool [ejcsd: kúltúll] - LC). Mindenkinek forrón ajánlom (... magam! - LC)!

(Kí más ?!)

## MegaTracker

Longin' most, ha valami csúszdát szeretnék volna töltöm, hány csatornás trackereket láttam már, rendületlenül vágtam volna rá, hogy gyakran négy, ritkábban nyolc. Ezt a párbeszédet én már csak a múltban tudnám elképzelni. Hogy miért? Csak! Mert jött egy MegaTracker nevezetű egyén és azt állítja, hogy harminckét csatornás, 49 kHz-es, 8/16 bites, ráadásul panorámaítható, mindezt áztatás nélkül! Hiszem, ha látom .. láttam!! 1x-űen fantörpikush! Kieg. szolgáltatásként megismeri a hagyományos 4/8 csatornás MOD file-okon kívül mindenféle PC-s formátumot (S3M stb.), sávonként Fx/music opció (nehogy beleszakadjon az a szegény DSP! - LC), szóval nagyon baba (CT minősítés !! - LC).



## GemView 3.2

### 3. rész

Az előző részben már találkoztunk két olyan menüponttal, melynek nem tudtuk tisztázni a jelentését, de mivel később ez sikerült (erre jó a nyári szünet), most bepótoljuk a hiányt:

Először is, a File menünél a Save All volt kérdéses, ennek aktivizálása után a betöltésre kerülő képeket a Saving Dflt.-ban megadott formátum szerint (ld. később!) automatikusan elmenti nekünk. Ez az opció egyébként a mellette található Not Show-val összhangban működik. A másik "probléma" a Work menü Open Tool-Box pontja volt, ide tartoznak a különböző külső egységek (pl. grafikus-kártyák) használatához szükséges dolgok. Olyan verzió, mely ezt az opciót is tartalmazza, csakis a program készítőjétől rendelhető meg. Ezek után folytassuk a soron következő Extra menüvel:

**Globals...:** a globális beállításokat tartalmazó dialog-box

**Information:** infók kiírása a Log-Window-ban

**Version:** a GEM-View verziószáma

**Support:** a program által támogatott formátumok

**Quiet/Verbose:** "csendes", ill. "bőbeszédű" legyen-e a Log-Window üzenetközlése

**Original/Correct:** eredeti, ill. megközelítőlegesen képmegjelenítés; az utóbbi kiküszöbölő az esetleges torzulásokat (ST-n és TT-n)

**X-IMG Options:** X-IMG opciók

**Bypass:** kerülőút; gyorsabb betöltési folyamat IMG és XIMG képek esetében, melynek egyedüli hátránya a színmegjelenítés módja

**VDI-Order:** Nos, ez egy izgalmas opció. Miatán Greg fejéből sűrű fekete füst kezdett felszállni, gyorsan eloltottam, majd megválasztottam eme felettebb ravasz opció lényegét. Az egész ott kezdődik, hogy a VDI a fizikai paletta első 16 színét valamilyen általam sem ismert Chaotikus sorrendbe kavarja, ezzel a jelenséggel azok találkozhattak, akik a GFA-ban próbáltak színekkel játszani, ismerem az érzést, részvétem. Nos, ez az opció arra hivatott, hogy az Atari által támogatott (X)IMG képek "VDI-fertőzte" palettáját visszaszabogozza, vagy hagyja rá, úgy is az ő baja (ez mind - LC), egyébként nem egy lényeges funkció, a kép úgy is jól fog megjelenni, legfeljebb az első 16 szín cseréli fel a helyét.

**TC Align:** TrueColor sorba állítás, csoportosítás (Talán ... - LC)

**DSP-Options:** DSP (Digital Signal Processor) opciók csakis Falcon-on!

**Use DSP:** DSP használat bekapcsolása

**Greyscale:** ahol DSP-t vesz igénybe a kép

megjelenítése (pl. JPEG formátumnál), akkor gyorsabban, szürke árnyalatokkal tölti azt be

**Other Options:** további opciók

**Clean Up ICON's:** kilépés a programból, az összes ikonizált kép törlésével

**RGB scaling:** bekapcsolva figyelembe veszi a három alapszín (vörös, zöld, kék) fényerejét, kikapcsolva pedig mind a háromnál egyenlő fényességgel jelenít meg

**VDI-Transf Mono:** (?? - Greg & LC)

**Load GDOS-Fonts:** ...% Zoom/Shrink: GDOS karakterek betöltése; s ezek nagyítása, ill. kicsinyítése (eredeti méret 100 %)

**PCD:** Base Size: Kodak Photo-CD formátumú képek alpméretének állítása

**Preseting...:** a képre vonatkozó előbeállítások

**Zoom:** (X): ... (Y): ...: a kép nagyságának beállítás a X és az Y koordináták függvényében (eredetileg 100, 100)

**Brighten:** ...%: a fényesség meghatározása százalékban (eredetileg 100 %)

**Colors:** ...: a használható színek száma

**No Dithering:** nincs szín-átalakítás

**Floyd-Steinberg, JJJ, Stucki-Dither:** különböző algoritmusok színes képből fekete-fehér bitmap képpé alakításához.

**Halftone:** szintén egy hasonló eljárás, mely egy színes grafikát úgy varázsol fekete-fehéré, hogy minden egyes színes pixelt egy 4x4-es monokróm mátrix-szal helyettesít be

**Ordered Dither:** további algoritmusok betöltése (.DIT)

**Color-Dithering:** színsatírozás

**ON:** a folyamat aktivizálása

**Colors:** ...: a használt színek számának kiválasztása (4, 8, 27, 64, 125, 216), vagy tetszés szerinti megadása

**Dithering Method:** különböző eljárások

**Ordered (extern):** ld. feljebb!

**Nearest color:** egy hibamentes átalakítási forma (az eredetihez legközelebb eső színeket választja ki)

**Floyd-Stein., JJJ, Stucki Dither:** ld. feljebb!

**Calculate Colormap:** új paletta kiszámítása

**Fix:** rögzített pali

**User:** a felhasználó határozza meg, hogy **Top Window:** egy másik kép (az aktuális ablak) színeit használja fel,

**Default Col.:** vagy egy állandó palettát rendel hozzá a rajzhoz

**Octree:** egy gyors eljárás, amely *Approximativ:* hozzávetőlegesen (kb. 30.000 pixel), *All pixels:* vagy az összes pixel felhasználásával kalkulálja ki a palettát, *Statistical:* egy kicsit lassabb procedúra, mely statisztikailag számítja ki, *Approximativ:* megközelítőlegesen, *All pixels:* illetve az összes képpont segítségével a palettát

**Always:** csak ha a User-t használjuk, akkor kell bekapcsolnunk (egyébként akkor is működik, amikor nem kellene)

**Grey:** szürke árnyalatú palettát hoz létre

**Addition Options:** kiegészítő opciók

**Noise reduction:** színcsökkentő effekt 24 bit-ről 15 bitre

**Compress colormap:** bekapcsolva összetömöríti a paletta használt színeit, kikapcsolva ezt nem teszi meg (ezt az Ordered-Dither, illetve a User esetében kell választani!)

**RGB Scaling Adjust:** az alapszínek átállítása különböző görbékkel

**Red:** vörös, **Green:** zöld, **Blue:** kék

**Intensity:** erősség (a fekete-fehér képeknél hatásos)

**Reset:** az eredeti állapot visszaállítása

**Saving Dflt...:** Mono, Color és TrueColor módban a képek kiterjesztésének meghatározása (az elmentéshez)

**Graphic mode...:** Az adott grafikus kártya TrueColor módjánál a színbitek elhelyezkedésének rendjéről tájékoztat minket (Intel/Motorola mód [BGR/RGB])

**Install path...:** a célút meghatározása kimenetésekhöz

**Iconify Path:** az ikonizálás és

**Modul Directory:** a modulok útvonala

**Alert Boxes:** a figyelmeztető üzenetek ki- és bekapcsolása

**External:** kiválasztása esetén az ikonizált kép lemezre vagy winchesterre kerül, s a memóriában csak kevésnyi információt tárol el róla; ellenkező esetben a kép egésze a memóriában marad

**Small Windows:** bekapcsolásakor a képeket a betöltéskor optimálisan rendezi el a képernyőn, különben a bal felső sarokban halmozza egymásra az összeset

**Color Reset:** abban az esetben ha az opciót bekapcsoltuk, mindig az éppen aktuális előtér (grafika, ablak) a saját eredeti palettájával lesz megjelenítve

**Auto Iconify:** az ablak bezárásakor a képet automaticusan ikonizálja, a File menü Open icon... pontjával hívható vissza. Ez egy hasznos szolgáltatás, ekkor ugyanis a megadott útvonalra lementi az adott képet a GemView saját formátumában, visszatöltése jóval gyorsabb lesz. Apró öröm.

**Fehér/szürke/fehér:** a képet körülvevő keret színének meghatározása 8 pt/9 pt/10 pt: a prógi karaktereinek mérete

Legutolsó menünk a **Window**, melyben megtalálható a **GEM-View:** Log (vagyis innen is elérhető a Log-Window), ill. a memóriában lévő képek felsorolása (ezeket is aktivizálhatjuk innen).

Greg



# Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Velencei élményekkel tele készítem az assembly rovat e havi számát. Több kevesebb érdeklődővel az előadást is megtartottuk Lay András barátommal. Az élmények vegyesek, ugyanis találkoztam olyan srácokkal is, akiket tényleg érdekelt a rendszerbarát programozás, de az előadás elején beszéltem valakivel, aki az "új" rendszerbarát assembly rovatot már nem komálja. Lelke rajta, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy egyedül ő volt az, aki egy rendszerbarát startup programot kért tőlem, ahelyett, hogy elolvasta volna a GURU előző két számát, ahol bőven volt szó a témáról.

A velencei előadás a résztvevők kívánságára az Amiga felhasználói felületének programozásáról szólt, s ugyanerről a témáról lesz szó most is. A program, amit a lap alján látunk megnyit egy screen-t, rajta egy ablakot, majd a screen-re és az ablakba is kirajzol egy ellipszist. Megvárja míg a felhasználó rákattint az ablakot bezáró gadget-re, majd kilép.

Pár szó a működésről: a könyvtárak megnyitása után az intuition OpenScreenTagList függvényét használva megnyitunk egy saját képernyőt. Ha a megnyitás sikeres, az új képernyőn megnyitunk egy új ablakot is. Felhívom a figyelmet arra, hogy a 2.0-ás rendszer óta a NewScreen, ill. a NewWindow struktúra túlhaladtottá vált, annyira jól lehet helyettesíteni minden mezőt az ún. tag-ekkel. A két ellipszist nem a képernyő default palettáját használva szerettem volna kirajzolni, ezért a képernyőt hármass mélységgel nyitottam, így lett négy szabad színem újak definiálására. A következő két függvényhívásnál a két új színt be is állítom a graphics könyvtár SetRGB4 függvényének felhasználásával. Ez a rutin kér egy mutatót a megfelelő Viewport struktúrára, aminek a címét a rutin hívása előtt kiszámoljuk a képernyő screen struktúrájának kezdőcíméből. A következő lépésben az új színeket hozzárendeljük a képernyő, ill. az ablak Rasterport struktúrájának elsőleges színéhez. Felhívom a figyelmet, hogy míg a screen struktúra tartalmazza, addig a window struktúra egyik mezője a Rasterport struktúrára mutat. Kirajzoljuk az ellipszist, majd várunk az egyetlen kért Intuition üzenetre, amely majd az ablak lezárását jelenti. Ide semmilyen ellenőrzés nem került, mert csak ez az egy üzenet érkezhethet. Ha minden rendben becsukjuk a boltot, majd kilépünk. Aká a rutint kipróbálja, az egy érdekes és tanulságos dologra figyelhet fel, amiről azonban már nincs helyem írni. Sebaj, majd máskor.

A rutint illik assembler-ből futtatni, mint látható, semmilyen startup kód nincs rajta.

*Prunoki, az ács*

```
=====
indir include:

include lvo3.0/exec_lib.i
include lvo3.0/intuition_lib.i
include lvo3.0/graphics_lib.i
include intuition/intuition.i
```

```
TRUE equ 1
s      move.l 4.w,a6
      lea     BASE(pc),a5
      move.l a7,stackp

      lea     IntName(a5),a1
      jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
      move.l d0,IntBase(a5)
      tst.l   d0
      beq.w   Error

      lea     GraphName(a5),a1
      jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
      move.l d0,GraphBase(a5)
      tst.l   d0
      beq.w   Error

      move.l  IntBase(a5),a6
      sub.l   a0,a0
      lea     ScreenTags(pc),a1
      jsr     _LVOOpenScreenTagList(a6)
      move.l d0,spointer(a5)
      tst.l   d0
      beq.w   Error

      move.l  IntBase(a5),a6
      move.l  spointer(a5),screenptag(a5)
      sub.l   a0,a0
      lea     WindowTags(a5),a1
      jsr     _LVOOpenWindowTagList(a6)
      move.l d0,wpointer(a5)
      tst.l   d0
      beq.w   Error

      move.l  GraphBase(a5),a6
      move.l  spointer(a5),a0
      lea     sc_ViewPort(a0),a0
      move.l  a0,a4
      moveq   #4,d0
      moveq   #0,d1
      moveq   #0,d2
      moveq   #0,d3
      jsr     _LVOSetRGB4(a6)
      moveq   #5,d0
      moveq   #0,d1
      moveq   #6,d2
      moveq   #$b,d3
      move.l  a4,a0
      jsr     _LVOSetRGB4(a6)

      move.l  GraphBase(a5),a6
      move.l  wpointer(a5),a1
      move.l  wd_RPort(a1),a1
      moveq   #4,d0
      jsr     _LVOSetAPen(a6)
      move.l  spointer(a5),a1
      lea     sc_RastPort(a1),a1
      moveq   #5,d0
      jsr     _LVOSetAPen(a6)

      move.l  GraphBase(a5),a6
      move.l  spointer(a5),a1
      lea     sc_RastPort(a1),a1
      moveq   #100,d0
      moveq   #100,d1
      moveq   #70,d2
      moveq   #70,d3
      jsr     _LVODrawEllipse(a6)

      move.l  GraphBase(a5),a6
      move.l  wpointer(a5),a1
      move.l  wd_RPort(a1),a1
      moveq   #50,d0
      moveq   #50,d1
      moveq   #25,d2
      moveq   #25,d3
      jsr     _LVODrawEllipse(a6)

GetMess move.l wpointer(a5),a0
      move.l wd_UserPort(a0),a4
      move.l a4,a0
      move.l 4.w,a6
      jsr     LVOWaitPort(a6)
```

```
      move.l a4,a0
      jsr     _LVOGetMsg(a6)
      move.l d0,a1
      jsr     _LVOREplyMsg(a6)

      bsr     ShutDown

      rts

ShutDown tst.l wpointer(a5)
      beq.s   nowindow
      move.l wpointer(a5),a0
      move.l IntBase(a5),a6
      jsr     _LVOCloseWindow(a6)

nowindow tst.l spointer(a5)
      beq.s   noscreen
      move.l spointer(a5),a0
      move.l IntBase(a5),a6
      jsr     _LVOCloseScreen(a6)

noscreen tst.l IntBase(a5)
      beq.s   noint
      move.l IntBase(a5),a1
      move.l 4.w,a6
      jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

noint    tst.l GraphBase(a5)
      beq.s   nograph
      move.l GraphBase(a5),a1
      move.l 4.w,a6
      jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

nograph  rts

Error    bsr     ShutDown
      move.l stackp,a7
      rts

=====
ScreenTags dc.l SA_Width,STDSCREENWIDTH
          dc.l SA_Height,STDSCREENHEIGHT
          dc.l SA_Depth,3
          dc.l SA_DisplayID,HIRES_KEY
          dc.l SA_Title,ScreenTitle
          dc.l SA_Type,CUSTOMSCREEN
          dc.l SA_Pens,Minimal
          dc.l TAG_DONE

ScreenTitle dc.b "OwnScreen",0
Minimal     dc.w -1

WindowTitle dc.b "ownwindow",0

stackp dc.l 0
=====
BASE OFFSET 0
IntName     dc.b "intuition.library",0
GraphName   dc.b "graphics.library",0

WindowTags dc.l WA_Left,50
          dc.l WA_Top,58
          dc.l WA_InnerWidth,150
          dc.l WA_InnerHeight,100
          dc.l WA_DragBar,TRUE
          dc.l WA_DepthGadget,TRUE
          dc.l WA_CloseGadget,TRUE
          dc.l WA_CustomScreen
screenptag dc.l 0
          dc.l WA_NoCareRefresh,TRUE
          dc.l WA_Title,WindowTitle
          dc.l WA_IDCMP,
          dc.l IDCMP_CLOSEWINDOW
          dc.l TAG_DONE

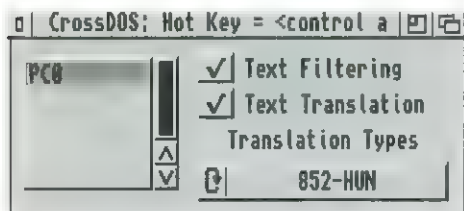
even
IntBase dc.l 0
GraphBase dc.l 0
spointer dc.l 0
wpointer dc.l 0
ENDOFF
```



# Így könnyű...

## CrossDOS

Az előző számban ígéretet tettünk a 852-es konverziós táblázat közzétételére. Most közöljük - elfoglalva vele az oldal nagyobbik részét. Erre a táblázatra is érvényesek az ő betűvel kapcsolatban leírtak, azzal a további megjegyzéssel, hogy a 852-es (slavic, vagy Latin II) tartalmaz külön kódot a kalapos ő-re. A konverziós táblázat ezt kalapos ő-ként konvertálja az Amigás kódkészlet irányában. De az Amigás kalapos ő-t, a 852-es normális hosszú ő-jévé konvertálja. (Ennek okáról az előző számban már volt szó.)



Többek kérésre: a két táblázat feltöltésre kerül az Amigás BBS-ekre, így az azokat használni kívánók mentesülnek a file-ok szerkesztésétől.

## QWK

A GURU 94/6-os számának PD zóna rovatában röviden írtunk a QWK-ről, és két QWK formátumot támogató levelező programról. Azóta mindkét programból jelent meg újabb verzió, többek közt ez adta az ötletet, hogy ismét visszatérjünk a témára.

Az Amigás BBS-ek többsége AmiExpress 3.xx alatt működik. Ez azért érdekes, mert valamilyen nem nagyon működik vele a levelek le-, és a válaszok feltöltése. (Talán az ígértetett 4.xx-ben már jól fog működni...) Szóval, aki igazából levelezni akar annak keresnie kell egy PC alapú BBS-t, ahol viszont jól működik a levelezés: lehetőség van a levelek feltöltésére QWK formátumban (ill. több helyen BlueWave-ben is). [Ez utóbbival ebben a cikkben nem fogunk foglalkozni.]

Tehát a feltöltéshez választani kell valamilyen tömörítési eljárást. Célzerűen olyat válasszunk, amihez létezik gyors(!) és viszonylag gond nélkül működő be- és kicsomagoló program. Tehát összesen két lehetőségünk marad: LhA és (Un)Zip.

## 852-HUN.crossdos

```
000: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f .....
010: 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f .....
020: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f !"#$%&'()*+,-./
030: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
040: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
050: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^
060: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefg hijklmno
070: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
080: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
090: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
0a0: 20 20 20 9d cf 59 b3 f5 f9 63 5f ae bf 2d 72 df .İY'ôuc *ç-rB
0b0: f8 2b 32 33 5f 75 14 fa ef 31 5f af 5f 5f 5f 3f ø+23 .u.1l _ ?
0c0: 41 b5 b6 41 8e 41 41 80 45 90 45 d3 49 d6 d7 49 Äu?A.AA.E.EÖIÖX~I
0d0: d1 4e 4f e0 8a 8a 99 9e 4f 55 e9 eb 9a ed 50 e1 ÑNOà....OUéë.iPá
0e0: 61 a0 83 61 84 61 61 87 65 82 65 89 69 a1 8c 69 a.a.a.e.e.i.i.i
0f0: d0 6e 4f a2 8b 8b 94 f6 6f 75 a3 fb 81 ec 70 e1 ðnOç...öuëü.ípá
100: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f .....
110: 10 11 12 13 b6 a7 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f ....ŦŸ.....
120: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f !"#$%&'()*+,-./
130: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
140: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
150: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^
160: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefg hijklmno
170: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
180: c7 fc e9 e2 e4 75 63 e7 6c eb d5 f5 ee 5a c4 43 ČüéääuccleöôizÄC
190: c9 4c cd fd f6 4c 49 53 73 d6 dc 54 74 a3 d7 63 ĚLiöôLiSsöÜTExc
1a0: e1 ed fd fa 41 61 5a 7a 45 65 20 7a 43 73 ab bb áíóúAaZzEe zCs«»
1b0: 5f 5f 5f 5f 5f c1 c2 45 53 5f 5f 5f 5f 5a 7a 5f ÁÄES Zz
1c0: 5f 5f 5f 5f 5f 5f 41 61 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f a4 Aa m
1d0: f0 d0 44 cb 64 4e cd 65 5f 5f 5f 5f 5f 5f 54 55 5f dðDēdNíe TU
1e0: d3 df d4 4e 6e 6e 53 73 52 da 72 db fd dd 74 b8 ÓBÖNnnSsrŮrŮýŸt
1f0: b0 22 5f 5f 5f a7 f7 5f b0 a8 b7 fb 52 72 5f 20 °" ſ: °•ŮRr
```

PC-n az LhA-t leginkább LHarc néven nevezik, így azt kell kiválasztani. Az átviteli eljárás tetszőleges (az átviteli programunk által támogatott) lehet, de általában javaslom a Z-Modemet.

Ha eddig még nem derült ki, célunk nagyobb mennyiségű levél feltöltése, mert mi a Fidon (és más levelezési hálózaton) szeretnénk levelezni. (Ahol levelek, ott hetvenegynéhány terület jelölhető ki különböző levelezési hálózatokból.) Szóval ennyi levelet nem lehet on-line olvasni (telefon számla + mások nem tudnak belépni míg mi olvasgatunk).

A levelek száma előre vetíti a következő gondot: a levelek szétcsomagolásához szükséges munkaterületet ne a RAM-ban hozzuk létre (hacsak nincs legalább 4 MB belőle).

A következő probléma az, hogy a levelezésben PC-s CWI kódkiosztást használunk és nem Amigást (ill. többet inkább nem használnak ékezeteket). Tehát ha Amigán levelezünk néhány furmányra lesz szükségünk: pl. egy CWI kódkiosztá-

sú karakterkészletre. Ez persze nélkülözhető, ha nem túlzottan zavar, hogy egyes ékezetes betűk helyén szemét jelenik meg. Tehát akár használhatjuk a Term-hez kapott ibm 8 és 11 betűkészleteket (ha a Term-ben így jó volt, akkor most is jó lesz...). A PC-s kódkiosztású karaktereket be is kell gépelni. Ez a nehezebb. A Term támogatja, a levelező programok nem. Tehát vagy van egy PC kódkiosztású billentyűzet meghajtónk és azt használjuk, vagy 'barkácsolunk'. Pl. a válasz megírása után, amit pl. CED-ben, Amigás kiosztással tettünk meg a programból az egész általunk írt szöveget a *Copy* (Amiga-c) funkcióval a clipboard rakjuk, onnan a *Save clip as...* (Amiga-n) menüpont aktivizálásával PC lemezre mentjük úgy, hogy a CrossDOS Text Translation funkcióját bekapcsoljuk. Majd visszatöltjük a szöveget az *Include file...* (Amiga-O)-val úgy, hogy a Text Translation funkciót kikapcsoljuk. Ekkor már csak az eredeti szöveget kell kitörölnünk és kész is az ékezetes válasz.

(JOCO)





# A Rendszerbarát

Legutóbb félbe maradt a szemaforokat és használatukat bemutató írás - most folytatjuk.

A szemaforok belsőként használhatók a programban, ha az több mint egy taszból áll, melyek megosztott adatokat használnak. Más esetekben szükséges lehet adatok publikussá tétele, hogy más alkalmazások is hozzáférjenek, ugyanakkor a hozzáférésük korlátozását is meg kell oldani. Ebben az esetben a szemafornak egy (az eddigi nevektől eltérő) név adható és az exec által kezelt publikus SignalSemaphore listához adható. Az exec AddSemaphore() függvényével tehető mindez meg, mely hasonlóan működik mint a message portoknál az AddPort() függvény.

Egy publikus szemafor létrehozására és inicializálása a következő programrészletet használjuk, mely alkalmazásával elkerülhető, hogy a különböző programok, melyek használják a szemaforot, több alkalommal hozzáadják, vagy eltávolítsák.

```

BYTE *name; /* szemafor neve */
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
/* Győződjünk meg, hogy a szemafor neve egyedi */
if (!FindSemaphore(name))
/* memória hiba: a szemafor neve nem létezik */
{
    semaphore = (struct SignalSemaphore *)
        AllocMem(sizeof(struct SignalSemaphore),
            MEM_0, MEM_0, MEM_0);
    semaphore->Name = name;
    /* A 'name' string nem kerül átmásolásra. Ha szükséges, akkor külön kell helyet foglalni a részre és átmásolni a tartalmát. */
    AddSemaphore(semaphore);
}

Permit();

```

A sema NULL értéke azt jelenti, hogy a szemafor vagy már létezik, vagy nem volt elég szabad hely a létrehozására. Mielőtt azonban használatba vennénk egy szemaforral védett erőforrást vagy adatot, meg kell szereznünk a hozzátartozó szemaforot. Az igényeinktől függően lehetőség van kizárólagos és megosztott hozzáférésre.

Kizárólagos hozzáférés megszerzésére az ObtainSemaphore() függvény használható. Ha egy másik taszknak jelenleg van akár kizárólagos, akár megosztott hozzáférése, akkor a függvényt meghívó taszk alvó állapotba kerül egészen addig, míg a szemafor felszabadításra kerül.

A signalszemaforok egymásba ágyazhatók, vagyis ha egy taszknak már a tulajdonában van a szemafor, megszerz-

heti másodszor is. Ez egyszerűbbé teszi olyan rutinok írását, melyeknek feltétlenül a birtokolniuk kell a szemaforot, de nem tudható, hogy a hívó már megszerezte-e.

Egy szemafor megszerzéséhez használjuk a

```

struct SignalSemaphore *semaphore;
ObtainSemaphore(semaphore);

```

kódrészletet. Ha kizárólagos hozzáférést kívánunk egy publikus szemaforon, akkor a következő kódot használjuk

```

BYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
/* Egy kizárólagos szemafor, ha meg-
adható. */
if (ObtainSemaphore(name))
{
    ObtainSemaphore(semaphore);
}
Permit();

```

A semaphore NULL értékű, ha a szemafor nem létezik. Ez csak abban az esetben kell, ha van rá esély, hogy valamikor megszűnik (pl. publikus és egy másik program megszünteti). Ha van rá garancia, hogy ez nem következik be, akkor a szemafor címe eltávolítható (cache) és a továbbiakban az ObtainSemaphore() hívásoknál felhasználható.

Csak olvasási hozzáférésre több taszk is megszerezheti ugyanazt a signalszemaforot (megosztott hozzáférés). Ha a szemafor már kizárólagosan lefoglalt, akkor minden megosztott hozzáférésre vonatkozó próbálkozás gátolva lesz, egészen addig, míg a kizárólagos hozzáférés alól fel nem szabadul. Ezután minden megosztott hozzáférést igénylő megkapja a szemaforot és a hívó taszkok 'felébrednek'.

Egy megosztott hozzáférésű szemafor megszerzése:

```

struct SignalSemaphore *semaphore;
ObtainSemaphoreShared(semaphore);

```

Egy megosztott hozzáférésű publikus szemafor megszerzése a következő kóddal történhet:

```

BYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore = FindSemaphore(name))
    ObtainSemaphoreShared(semaphore);
Permit();

```

Amikor megpróbálunk megszerezni egy szemaforot az ObtainSemaphore() függvényvel, a taszknak alvó állapotba kerül, ha a szemafor nem elérhető. Ha nem akarjuk a várakozást, akkor az AttemptSemaphore() függvényt használjuk. Ha a szemafor kizárólagos hozzáférésre ren-

delkezésre áll, akkor az AttemptSemaphore() lefoglalja és TRUE értéket ad vissza. Ha nem áll rendelkezésre, akkor a függvény FALSE értéket ad vissza azonnal és nem vár a szemafor felszabadulására.

Egy szemafor megszerzésére használjuk a következőt:

```

struct SignalSemaphore *semaphore;
AttemptSemaphore(semaphore);

```

Egy publikus szemafor megszerzésére a következő kódrészlet használható:

```

BYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore = FindSemaphore(name)) Attempt-
Semaphore(semaphore);
Permit();

```

Amikor megszereztük a szemaforot és befejeztük a műveleteket a szemaforral védett objektumon, a szemaforot fel kell szabadítanunk. A ReleaseSemaphore() függvényvel tehetjük meg. Minden sikeres ObtainSemaphore(), ObtainSemaphoreShared() és AttemptSemaphore() hívásnak meg kell lennie a ReleaseSemaphore() párjának.

A szemafor erőforrások csak abban az esetben szabadíthatók fel, ha a szemafor nem lefoglalt. Egy publikus szemafor először a rendszer szemafor listájából kell eltávolítani a RemSemaphore() függvényvel. Ez megakadályozza, hogy más taszkok megtalálják és megpróbálják lefoglalni. Ha a szemafor eltávolítottuk a rendszer listájából, próbáljuk kizárólagosan lefoglalni. Ha sikerült, akkor újra felszabadítható és a hozzátartozó erőforrások is felszabadíthatóak.

A következő kódot használhatjuk egy publikus szemafor felszabadítására:

```

BYTE *name;
struct SignalSemaphore *semaphore;

Forbid();
if (semaphore = FindSemaphore(name))
{
    RemSemaphore(semaphore);
    /* Így senki sem tárolhatja meg... */
    ObtainSemaphore(semaphore);
    /* Várakozunk, hogy mi legyünk az utolsó
használatja. */
    ReleaseSemaphore(semaphore);
    /* A felszabadításra készen... */
}
FreeMem(semaphore, sizeof(struct SignalSemaphore));
Permit();

```

Mostanra 'ennyit, legközelebb folytatjuk...

(JOCO)



# Hardware bazár

## HD-s disk drive II.

Az olvasói reagálások miatt ismét visszatérünk a GURU 94/6-os számában elővezetett témához, az Amigás HD-s floppy drive építéséhez.

Az eltelt időben többen megkerestek különböző problémákkal, melyeken általában nem tudtam segíteni, de most közzé teszem azokat, hogy mások nem essenek ugyanabba a hibába.

1.) Tetszőleges típusú PC-s HD-s drive átalakítása ezen a módon nem lehetséges. Létezik arra is módszer, viszont kapcsolási rajzzal nem rendelkezünk róla. Néhány német cég forgalmaz pl. Sony mechanikára épülő drive-okat. Ezekben (valószínűleg) a kiegészítő elektronika oldja meg az 500 kbit/s -> 250 kbit/sec adatsebesség konverziót és a szükségesé váló /INDEX jel eltolást.

2.) A meglévő CHINON DD-s belső drive HD-sse alakítása. Ez nem könnyen járható út, mert a két drive (a HD-s és a DD-s) nem csak a HD lyuk érzékelő mikrokapcsolóban tér el egymástól. Egyszer összehasonlítottam a két típust: kb. 30 eltérés van az elektronikában (máshol vannak felületszerelt ellenállások és rövidzárak).

3.) Többen használták eddig a DD-s drive-

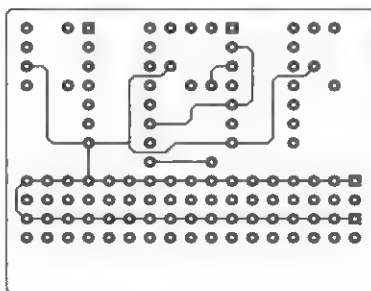
ban HD-s lemezt (természetesen DD-sre formázva). Ez most már problémát fog jelenteni, mert a lemezek azonosítása a HD lyuk alapján történik. Tehát ahhoz, hogy ezeket a lemezeket el tudjuk olvasni, a HD lyuk leragasztása szükséges (vigyázzunk, hogy nem az írásvédő kapcsoló lyukát ragasszuk le a lemezen).

4.) A szereléssel kapcsolatban múltkor csak általános útmutatót adtunk. Ha CHINON-tól eltérő típusú volt a belső drive, akkor a beszereléshez szükség lesz egy (fém)fűrészre és egy tűreszelőre. A beszerelés legfőbb nehézsége, hogy a lemez kidobó gomb kb. 3 mm-rel rövidebb mint amire nekünk szükségünk lenne, ezért a drive-ot az eredeti pozíciójánál kb. ugyanennyivel eltolva kell felszerelni. A reszelő segítségével a műanyagház furataiból (2 db) készítsünk ovális alakút. Vigyázzunk arra, hogy a csavar fejének nem kell a lyukon átférni! Ugyancsak reszeljük megfelelő alakúra a drive-ot belül rögzítő lemezidom drive-hoz csavarozott oldalán is a furatot. Még szükség lesz a műanyag gomb és a drive mechanika összefogására, mert egyébként néha leesne a gomb, ez legegyszerűbb módon pl. szigetelő szalagból vágott csíkokkal

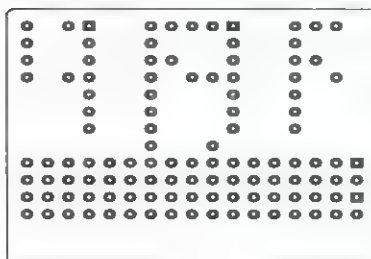
történhet. Nem kellene nagy darabok, így az eredményen nem fog látszani (főleg ha fehérre használunk). Cellux nem jó, mert hamar kiszárad. A fűrész segítségével a drive felső burkolatának a drive eleje felé eső részéből vágjunk le kb. 8-10 mm-t, mert bele ütközne a gép műanyag tetejébe. Természetesen a drive tetejét ne összeszerelt állapotban fűrészeljük. (A leírás 1200-esre vonatkozik!)

5.) Akkor nem került NYÁK rajz közlésre, most pótoljuk. Néhány apróbb eltérés is akad a kapcsolási rajzhoz képest. A 74LS74 13-as lábát is a közös felhúzó ellenálláson keresztül kötjük a tápra. A másik, hogy minden alkalmazott ellenállás 1 kohmos. Egyszerűsíti a beszerést és a szerelést. A panelt egy rövid szalagkábelrel lehet a drive-hoz kapcsolni, erre a célra egy hasonlóan 90 fokban hajlított tűskesort ültetünk be a drive-ba. A melléte levő (egyenes) tűskesorra az eredeti floppykábel csatlakozik. Tápot pl. a drive aljáról a tápfeszültség csatlakozó alatti nyíláson át lehet kivezetni: a három pont közül a két szélső +5V, a középső meg föld (de a föld átjut a szalag kábelben keresztül is).

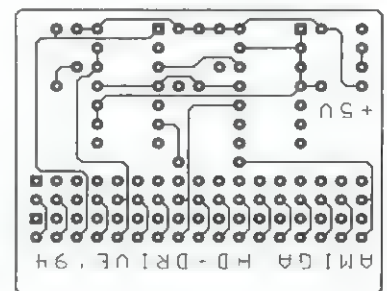
(JOCO)



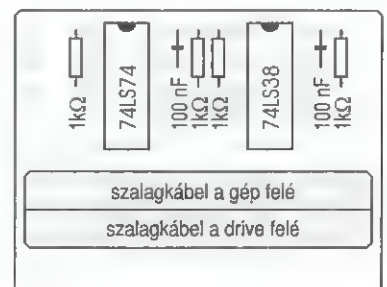
alkatrész oldal (1:1)



furatozási film (1:1)



forrasztási oldal (1:1)



beültetési rajz (1:1)



# LIGHTWAVE

A LightWave utolsó megjelent változata a 3.1 lassan-lassan már egy éves lesz. Nos a NewTEK, és ezen belül is a program alkotója Allen Hastings nem tétlenkedett, és megalkotta az LW 3.5-öt, amely ezekben a napokban lát majd napvilágot. Szerkesztőségünkbe a 3.2-es beta teszt verzió jutott el, és nem álhatom meg, hogy néhány szót ne ejtsek róla.

A LightWave 3.2 nem csak kozmetikázás a 3.1-hez képest. Sok új és valóban hasznos dolog került a programba. Ha a NewTEK a Digital Creations verziószámozását használja akik a Brilliance-n alig változtattak és 1.0-ról 2.0-ra szépítették a verziószámot, nos akkor most nem LightWave 3.2-ről, hanem legalább 14.0-ról beszélünk.

Sorban az újdonságok. A Scene menü hatására megjelenő ablakban a helyszínen szereplő objektumok felsorolásánál, kis ikonok mutatják az egyes objektumok megjelenítési módját. A Layout képernyőn a szokásos drótvázás kijelzés helyett választhatunk befoglaló hasáb, pontozott, felezett poligonos és eltüntetett módok között. A befoglaló hasáb egyszerű; a pontozott módban a testből csak a poligonok sarokpontjai jelennek meg - ez sokkal gyorsabb mint a poligonos kijelzési mód és összetett testeknél teljesen jól mutatja a test alakját. Felezett poligonos módban az LW a testből csak minden második felületelemet rajzolja meg, így éppen kétszeresére gyorsítva a megjelenítést. Az eltüntetett módban pedig a program nem mutat semmit a testből.

A Camera menüben végre-valahára megjelent a szabadon beállítható felbontás, valamint a PAL képpont arány beállításának lehetősége. Az LW PAL video overscan felbontásként a 720x576-ot kínálja, de természetesen beállíthatunk tetszőleges felbontást is. A Field Rendering-nél (félkép számítási mód) megjelent egy új opció, a Reverse Fields, amely a félképek sorrendjét cseréli meg. A fényeknél talán az egyik legsokoldalúbban felhasználható effekt a Lens Flare, szintén egy hiánypótló beállítással gazdagodott. A Fade with Distance hatására a fényeffekt intenzitása a kamerától való távolsággal arányosan csökken.

Az effekt menüben a köd (Fog) beállításához mindeztáig igen csak tapasztalt felhasználóra volt szükség, most már a Minimum és Maximum Fog Amount paraméterek hatásait az LW grafikusan is mutatja egy kis ablakban, jelentősen megkönnyítve a kívánt hatás beállítását.

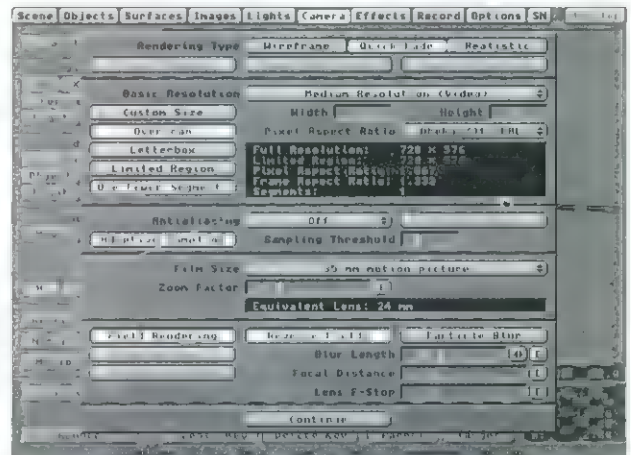
A Record menüben megjelent egy új beállítás, a Record Display. Ez a végleges kép megjelenítését állítja be a Video Toaster 24 bites Frame Buffer-ére, a Picasso II grafikus kártya 24 bites kimenetére vagy kapcsolja megjelenítést. A leképzett kép elmentésének formátumát is megadhatjuk az új LightWave-ben. Az IFF24-es formátum mellett most már megjelent a RAW24 is. Az alpha channel mentésének típusát is meghatározhatjuk 8 vagy 24 bites IFF fájként.

Az Options menüben jelent meg talán a legtöbb újdonság. A felhasználói felület méretét és színmélységét átállíthatjuk a Layout Interface pontban. A 3D-s térben megjelenő segítő rács méretét is megszabhatjuk 2x2 osztástól egészen 16x16-osig. A Layout képernyő hátterében a korábbi verziókban megjelenhetett az Effect menüben megadott Background Picture. Nos az új LW már képes

az előzőleg kiszámoltatott Preview animáció megjelenítésére is a háttérben. Így minden egyes változtatást rögtön az előző változathoz hasonlíthatunk, ez olyan, mint egyfajta speciális időbeli átvilágítás.

Nagyon hasznos az Auto Key Adjust, amely szintén az Options-ben jelent meg. Ha ez be van kapcsolva, akkor az LW egy kulcskocka módosításánál automatikusan rögzíti a változtatásokat, nem kell manuálisan megtennünk ezt.

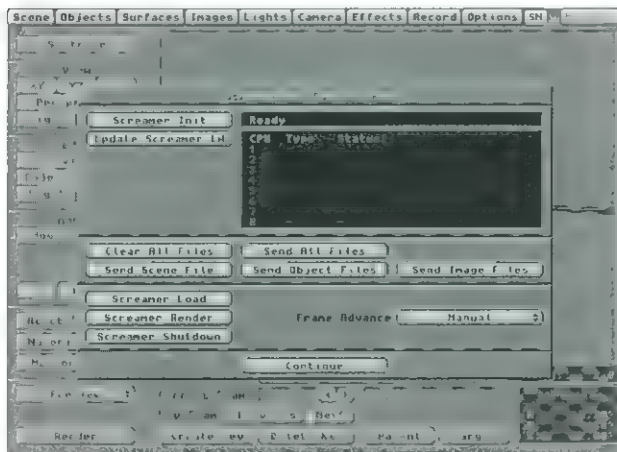
Valószínűleg a legkevesebbek által használt, ámde leglátványosabb újítás az SN menü. Innen vezérelhetjük a LightWave leképző programot futtató Windows NT-s



gépeket. Maximum 8 CPU-t vezérelhet egy LightWave, és ezeket Ethernet (TCP/IP) hálózaton keresztül kell csatlakoztatni az Amigára. Egy 90 MHz-es Pentium a beta verziók tanulsága alapján 5-6x gyorsulást mutat egy alapkiépítésű A4000/040-eshez képest. A sokat reklámozott Raptor pl. nem más mint egy dual R4400-as gép, amelyen szintén a ScreamerNet leképző szoftver fut.

A LightWave 3.5-ben a hírek szerint új textúrák (esetleg külső matematikai textúrák is, mint az Imagine-ben), grafikus visszajelzés a felületi beállításokról (hasonló mint a Material Editor a 3D studio-ban), a Lens Flare effekt kibővítése és még sok egyéb érdekesség várható.

Marinov 'Gaborca' Gábor





# PC HÍREK

Ebben az új rovatban mindig igyekezni fogok a legfrissebb PC-s hardware és felhasználói hírekkel előrukkolni. Megpróbálok majd úgy válogatni, hogy titeket is érintő, érdeklő újdonságok kerüljenek ide.

## PC EXPO '94 Egyveleg

Először lássuk a New Yorkban megrendezett PC EXPO '94-n bemutatott fontosabb látnivalókat. A Creative Labs, mely Sound Blaster sorozatú kártyáival lett ismert, több újdonsággal is kirukkolt. Az első a Video Blaster RT300 volt. Ez tulajdonképpen egy video-felvevő és -tömörítő kártya, mellyel videót 320x240 felbontás mellett, másodpercenként 30 képpel digitalizálhatunk a winchesterre. Igen figyelemreméltó a másik nagy újdonságuk is: a 3DO-kártya. A 3DO Company közreműködésével létrehozott kártyával gépünk képes lesz CD-k lejátszására, melyek teljesképernyős video-t tartalmaznak. Futtathatjuk majd rajta a ma létező 60, de addigra várhatóan még 60 darabbal bővülő 3DO játékok bármelyikét. A kártya decemberre várható. Remélhetőleg akkor mi is kapunk majd tesztelésre egyet.

## OPL 4 Az új énekesmadár

Sok hír keringett korábban a legtöbb PC-s hangkártyában használt szintetizátor-chip az OPL3-as utódjának az OPL4-esnek az elkészültéről. Tavaly év végére a hír igaznak bizonyult. Megjelentek az első prototípusok, majd beindult a sorozatgyártás is. Lássuk mit is tud. A chipbe beépítettek egy komplett OPL 3-ast a kompatibilitás megőrzése érdekében. Ezenkívül beleraktak egy 22 hangos, General MIDI kompatibilis, mintavételezett szintetizátort 1 Mbyte RAM-mal. A két szintetizátor hangját egy chipbe beépített digitális keverő egyesíti. Az 1 Mbyte helyen a minták csak úgy férhettek el, hogy ahol úgy érezték elmegy, ott 16 helyett csak 8, illetve 12 bites mintákat használtak, és

alacsonyabb frekvencián digitalizáltak. Ezek után senki se várjon extra szuper hangminőséget. Ez a chip játékosok számára készült, hiszen a standard hangszerket jóval élethűbben adja elő mint elődje, de zenélésre még mindig nem igen ajánlható. Mindezt azért éreztem fontosnak, mert a Logitech, Soundman Wave kártyája után a Miro nevű cég is kihoz egy OPL4 chippel felszerelt kártyát. Remélem hamarosan mi is kipróbálhatjuk őket.

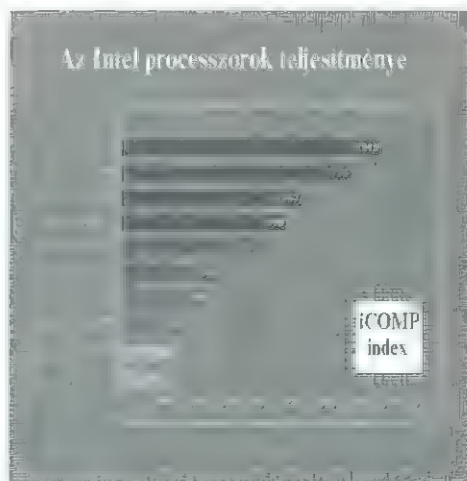
## MD-DATA Támad a SONY

Érdekes változás történhet a háttértárak piacán, ha sikerül a SONY-nak időben kijönnie új adattárolójával, az MD-DATA-val. A Mini Disk-et (MD) a SONY mérnökei fejlesztették ki. Ez az új berendezés a normál CD-knél kisebb átmérőjű lézerlemezeket használ adattárolásra. Akárhányszor újraírható, és a SONY által szabadalmaztatott, ún. AMTRAC tömörítő eljárással 74 percnyi, közel CD minőségű zenét vehetünk fel egy lemezre. Ezzel kívánják leváltani az audio kazettákat, főleg a walkman-eket. A berendezés ára jelenleg még elég borsos: a lejátszó ára 60.000, míg a recorder-é 90.000 Ft körül mozog, de előbb-utóbb azért le fog esni az ára. Hogy miért fontos ez egy PC-s számára, kérdezhetik sokan, mivel a SONY egy-két hónapon belül szándékozik kihozni ennek számítógéphez köthető változatát MD-DATA néven. Ezen tömörítés nélkül lesznek tárolva az adatok, így 140 Mbyte tárolására lesz képes. Az adattávitel 170 kbyte/sec körül lesz, azaz kb. egy floppy sebességét éri majd el. Három formátum jelenik meg párhuzamosan a géppel:

1. Csak olvasható az egész lemez
  2. Egyik rész csak olvasható, a többi rész szabadon írható a lemezen
  3. Szabadon írható az egész lemez.
- Ami igazán érdekessé teheti az MD-DATA-t az az ára, ugyanis a SONY 1000 DM alatt akarja kihozni, és egy lemez ára 20 DM körül mozog. Így komoly konkurenciát jelenthet majd a streamer-eknek, hiszen ezen az adatok direktben elérhetők, nem tömörítve lesznek tárolva.

## I486 DX4 & P5 Új erőművek

Az Intel érzi, hogy igen közel került hozzá a konkurencia, ezért erőteljes kampányba kezdett. Először megjelentette a 486-os kategóriájú processzorok zászlóshajóit a DX4-75, illetve DX4-100 jelzésű processzorokat. Ezek a nevükkel ellentétben órajel-háromszorozó technikát alkalmaznak. Az Intel ezeket szánja a közeljövő tömegprocesszorainak, illetve főleg a laptop gépekbe. Ennek jegyében, és a túlmelegedés elkerülésére a feszültséget levetették 5 voltról 3.3 voltra. Ezáltal kevesebbet fogyasztanak, de nem használhatóak a hazánkban is oly népszerű cserélhető processzoros, ún. univerzális alaplapokban. A megjelenés hatására rohamosan zuhanni kezdett a kisebb teljesítményű 486-os processzorok ára. Most már a két hónappal ezelőtti 50.000 Ft helyett 30000-ért kapható egy DX2-66-os, és további áresés várható. A másik újdonságuk a Pentium 90 és 100 MHz-es változatának megjelentetése volt. Ezzel talán a tömegek számára is végre elérhetővé válik majd egy "kis"-pentium. Jelenleg úgy tűnik, hogy a leggazdaságosabb vétel a 486 DX2-66-os, ezzel bukik az ember a legkevesebb pénzt manapság. Végül zárásként a processzorok teljesítményét mutató iCOMP index tábla az új modellekkel kibővítve.



Charlie







## Új Merlin 'a hibátlan'

A német ProDev miután átvette az X-Pert-től a Merlin grafikus kártya fejlesztését és forgalmazását, bejelentette a Merlin II Plus-t. A ProDev ígérete szerint a Merlin II Plus mindaz ami a Merlin nem volt: megbízható, nagy tudású, gyors grafikus kártya. Mindezt egy hardver-szoftver átalakítással érték el az eredeti Merlin kártya alapjait megtartva.

Az átalakítás ára: 85 DM.

A kártya elküldése után 1 hét múlva kézbe veheti a boldog tulajdonos a Merlin II Plus-t. Egy új video-modul is készülődik, amely ténylegesen képes külső forráshoz szinkronizált video-jel előállítására.

ProDev  
Postfach 4.  
54697 Lünebach  
Tel.: (06556)1285  
Fax : (06556)7536

## Commodore? Semmi újdonság

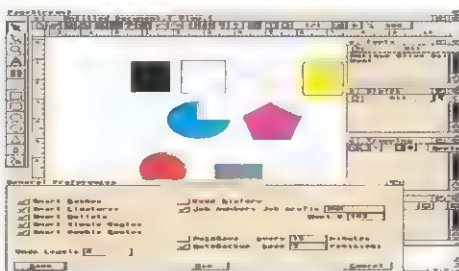
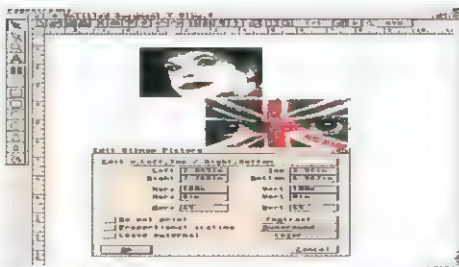
A Commodore felszámolási eljárásával kapcsolatos hivatalos híreket röviden össze lehet foglalni: semmi változás. A Commodore továbbra is tárgyalásokat folytat egy közelebből meg nem nevezett céggel, aki átvinné az Amiga technológiát.

A nem hivatalos források viszont ontják a különböző történeteket - ahogyan az ilyen feszült, információhiányos ügyekben lenni szokott. A legérdekesebb meg nem erősített hírek: összesen négy komoly jelentkezővel folytatott tárgyalásokat a Commodore, ezek: Samsung, Philips, Amstrad és a Commodore UK (angol divízió). A hírek alapján a Samsung-gal folytatott tárgyalások zátonyra futottak, egyes források szerint a vételi árral kapcsolatban merültek fel problémák, míg más források azt állítják, hogy a Samsung nem óhajtotta folytatni az Amiga vonalat, és emiatt szakadtak volna meg a tárgyalások. E

rossz hírek után következzenek egy jó: A Commodore UK-val folytatott tárgyalások közel állnak a sikeres befejezéshez. Természetesen ezzel a variációval kapcsolatban fel sem merül az Amiga vonal megszüntetésének kérdése - a Commodore UK volt a csődeljárás megkezdésekor az egyetlen nyereséges Commodore cég - s mindezt az Amigákra építve! Az egész ügy befejezése, a döntés hamarosan meg kell hogy történjen, mert különben nem lesz értelme - a felhalmozott Amiga raktárkészletek szeptember közepéig-végéig tartanak ki, és utána már nem lesz mit árusítani.

Hangsúlyozom még egyszer, hogy ezek nem hivatalos, a Commodore által megerősített hírek. Ezekre még úgy tűnik várni kell.

## Pagestream 3.0 Itt van!



A sokat ígért PageStream 3.0 a SoftLogik-tól végre itt van. A sok ígéretes és határidő-módosítás után augusztusban végre szállítják az új DTP programot. A német nyelvű változat (ha valakinek ez hiányozna) megközelítőleg 3 hónap múlva lát majd napvilágot.

## Új erőforrás Resource v6.0

A jól ismert interaktív dissassembler, a Resource új változatát jelentette be az amerikai Puzzle Factory Inc. A 6.0-ás változat jelentős továbblépéseket tartalmaz az 1992-ben kiadott előző 5.0-ás verzióhoz képest. A program teljesen kompatibilis a 2.x és 3.x operációs rendszerekkel, és persze teljesen új, "Style Guide" ajánlású kinézetet kapott. Természetesen a kódfejtésnél a 3.0-ás rendszer rutinjainak címeit is ismeri, a 3.0-ás operációs rendszer új lehetőségeit kihasználó programokat is visszafejthetünk. A felhasználói felület azonban nemcsak kinézetében változott meg: a legtöbb menüpont egy ablakot hív elő, amelyben a menüponthoz tartozó funkció beállításait találjuk. Több ilyen ablak is lehet egyszerre a képernyőn. A program minden funkciójához segítség (help) is tartozik, de ez még nem minden: az egyes operációs rendszer változatok funkcióihoz is tartozik ugyanilyen segítség, amely még a rutinok regiszterigényét is közli.

Az új Resource minden MC68000-es családból származó CPU, FPU és MMU kódot ismer, így már nem gond a pl. kifejezetten 68040-es processzorra készült kód olvasása sem. Érdekesség, hogy a RS 6.0 egy mini-assemblert is tartalmaz, amelynek segítségével helyben módosíthatjuk a kódot.

A program ára £260

Puzzle Factory  
P.O. Box 986  
Veneta, OR 97487 USA  
Tel.: (508)935-3709

## SX-1 CD<sup>32</sup> -> A1200

Régóta keringenek a hírek arról, hogy több cég is dolgozik egy olyan átalakítón, amely valódi Amiga 1200-assá alakítja a CD<sup>32</sup>-t. Nos legelső valóban működő és kapható átalakító az amerikai Paravision cég SX-1-ese. Az SX-1-est magát a CD<sup>32</sup>



hátsó bővítőcsatlakozójára kell helyezni, és kinézetre egy négyszögletes doboznak látszik három oldalán különféle csatlakozókkal. A negyedik oldalon csak egyetlen csatlakozó van: továbbvezetés amelyre a Commodore MPEG modulját köthetjük.

A doboz belsejében egy 72 pólusú SIMM memóriamodul helyet találunk, amelybe 1 MB vagy 4 MB Fast RAM-ot helyezhetünk el. Meglepetésként egy 44 pólusú 2.5"-es IDE merevlemez csatlakozást is találunk (nem a csatlakozó a meglepetés, hanem a 2.5"). Mentségül szolgáljon a külső 37 pólusú IDE csatlakozó.

Billentyűzetként érdekes módon nem Amiga, hanem PC billentyűzetet kell használnunk. Az Amiga billentyűket az F11 és F12 gombok, a HELP-et pedig a Print Screen billentyű helyettesíti. Egy hajlékonylemez meghajtónak van hely a házban.

Örvendetes a 23 pólusú RGB csatlakozó, amelynek segítségével valódi RGB monitort köthetünk az SX-1+CD<sup>32</sup>-re, amely igazán éles képet biztosít számára. Természetesen van párhuzamos és soros port is, az Amigás világban szokatlan módon a soros port 9 pólusú csatlakozót kapott.

Végül, de nem utolsó sorban a Karaoke Mike/Audio Input csatlakozó. Az ide kötött mikrofon vagy egyéb hangforrásból érkező jelet az SX-1 rákeveri a CD<sup>32</sup> hangkimenetére - nem utolsó lehetőség a sztárjelöltek, vagy éppen bulizók számára, hogy megmutassák mit is tudnak...

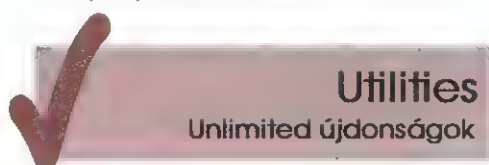
Az SX-1-essel ellátott CD<sup>32</sup> teljesen úgy viselkedik mint egy A1200-as. Sajnos nincsen PCMCIA port, viszont van egy CD0: eszköz, amelyen keresztül a CD meghajtóba tett ezüstsínű lemezt olvashatjuk. A Fast RAM természetesen itt is - csak úgy mint egy A1200-asnál - sokat gyorsít a gépen, a Sysinfo szerint ez a gyorsulás átlagosan 2.2-szeres egy alapkiépítésű Amiga 1200-ashoz képest!

Amit nem tud az SX-1-es: nincsen A1200-as bővítő csatlakozója, így az 1200-as Turbo kártyák és egyéb kiegészítők nem használhatók. Nincsen

PCMCIA csatlakozó, nincsen hely 3.5"-es merevlemeznek a házban, nincsen SCSI interfész.

Az SX-1 ára az USA-ban \$250.

Paravision, Inc.  
500 E. Arapaho, Suite 104  
Richardson, Texas 75081 USA  
Tel.: (214) 644-0043



Az amerikai Utilities Unlimited és vezetőjének Jim Drew-nak a neve nem ismeretlen az Amiga-Macintosh barátok számára. Leghíresebb termékük, az Emplant - egy multi emulációs hardver, amely jelenleg Macintosh gépek emulálására képes - nem is akárhogyan. Nos az új bejelentések alapján nemsokára piacra kerül a 486DX modul, amely természetesen PC emuláció, és a hírek szerint tárgyalások folynak az Apple-lel a PowerPC emulációról.

Utolsó simításokat végzi a cég az EDGE nevű grafikus kártyán, amely az ősszel kerül a piacra. Természetesen egy 64 bites Cirrus Alpine grafikus processzorral épül az új csoda, és Zorro III-as felületen keresztül csatlakozik az Amigához. A kártya képes futtatni a Picasso, Piccolo és EGS Spectrum programokat. Természetesen a kártya együttműködik az EMP-LANT hardverrel és így elérhetővé válnak a nagyfelbontású, nagy képismétlési frek-

venciájú 8, 16, 32 bites Macintosh video módok. A Blitter elméletileg 80 MPixel/s sebességgel képes működni, és hardverből támogatja a 640x480-as felbontás melletti 32 bites animációkat.

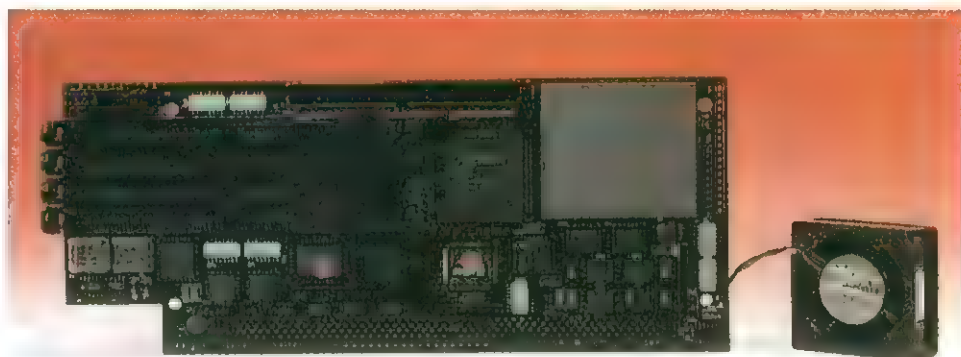
A kártya ára \$299 körül várható, 0 MB RAM-mal. A memória min. 4, max. 16 MB lehet, és 72 pólusú SIMM formájú.



A német MacroSystem újabb színvonalas hardver termékkel lepte meg az Amiga 3000/4000 tulajdonosokat. A WarpEngine egy processzorkártya, amelyen a 40 MHz-es 68040-es mellett még egy Fast SCSI-II-es vezérlő és 128 MB (Amiga 3000-es változatnál csak 64 MB) gyors, 'burst' elérési módot is támogató 32 bites Fast-RAM bővítőhely is található. A kártya reklámjában egy összehasonlítás található, amelyben egy LightWave-val készített kép leképzési ideje a mérce. A WarpEngine egy alapkiépítésű 4000/040-esnél háromszor gyorsabban állította elő a képet...

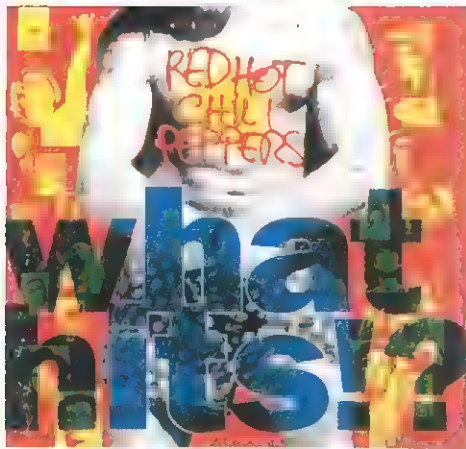
A kártya ára memória nélkül: 2998 DM

MacroSystem Computer GmbH.  
Friedrich-Ebert-Str. 85.  
58454 Witten  
Tel.: (02302)80391  
Fax: (02302)80884

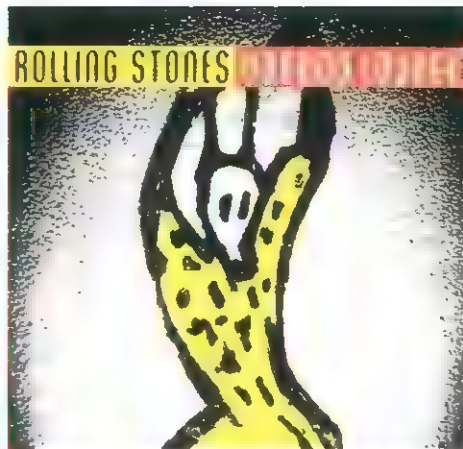


Marinov 'Gaborca' Gábor





Red Hot Chili Peppers - What Hits!?



Rolling Stones - Voodoo Lounge



Jethro Tull - Repeat

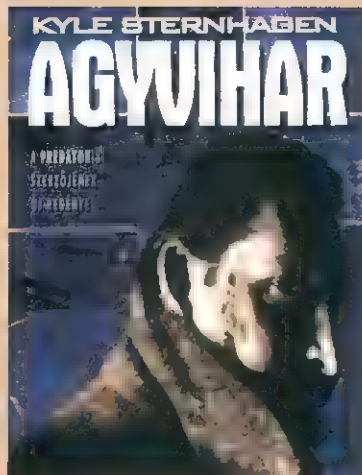
Talán már a címből is kiderülhet, hogy ez egy Best Of... válogatás. Igazán nem lehet rám panasz, már régen voltak ilyen válogatáslemezek, ezért ebbe a számba mindjárt kettőt is sikerült beletenni. Azért nem kell félni, ez a tendencia nem fog állandósulni. Most pedig vissza a lemezhez, amely nem mindennapra sikeredett, ezért került be végül is a mostani 3 lemez közé. Nem új fiú, már 1992-ben is lehetett kapni ha jól emlékszem. Talán sokaknak meg is van már, talán már nem is olyan sokszor hallgatják. Pedig kár kihagyni ezt a válogatást. Amikor a kezembe került és megnéztem a rajta lévő számok listáját, némi meglepetéssel vettem tudomásul, hogy olyan számok vannak rajta, amiket én már rég másoknak tulajdonítottam. Így aztán, amikor sikerült megszereznem, kellemes meglepetést okozott, hogy majd minden szám jól ismert, csak talán nem mindenki tudja, hogy ki játszotta ezt valaha. Magáról a zenéről csak annyit, hogy sokan nem szeretik az együttes megjelenésének némileg extravagáns, néha túl sajátosra sikeredett formái miatt. Hogy mi köze a zenének a megjelenéshez? A kérdés jó, én is ezt kérdeztem. Szóval a zene még lehet attól jó, hogy az előadója némileg másképp néz ki mint amit elvárhatna tőle az ember. A válogatás jól tükrözi a csapat munkáját, rajta van minden olyan szám ami sláger volt valaha vagy mostanában, kezdve az Under the Bridge-től a True Men Don't Kill Coyotes-en át, a Pretty Woman Soundtrack-en is szereplő Show Me Your Soul-ig. Az utóbbi egyébként meglehetősen kilóg a film zenei anyagából, hogy miért tették rá azt nem igazán lehet érteni.

Akinek esetleg ismeretlenül csengene a név, azt megkérem nézzon utána, ki és mi is ez az együttes, hogy a többieket megkímélhessem egy már több milliószor hallott és végigkövetett pályafutás ismeretétől. Ez NEM poén, találkoztam már több olyan emberkével, akiknek nem jelentett semmit ez a Rolling Stones nevű izé. Hogy miért írok a lemezről itt az ismertetőben? Csak annyit szerettem volna mondani, hogy ez a lemez valami isteni jó, a nagypapák ismét, ki tudja már számolni hányadszor, kitettek magukért. It's Only Rock & Roll még mindig, de némileg modernizált verzióban. Persze haladni kell a korrall, kivéve a sütőport. Amikor anno elég régen, még Jagger szólóalbuma környékén felmerült, hogy a Stones készít még egy lemezt, a lemeztársaságok között némi vetélkedés jött létre, amelyet végül is a Virgin nevű cég nyert meg, egy lemezre szóló szerződésért még soha nem fizettek ennyit senkinek sem. Persze ez a pénz vissza fog jönni, illetve állítólag máris megtérülőben van. A reklámkampányról pedig csak annyit, hogy a lemez megjelenésekor éppen egy norvég autópályát róttunk és minden egyes benzinkút, parkoló mega mini maxi stb. shopjában már hegyekben állt a CD és a kazetta. Amíg vettem valamit és beálltam a sorba, kifizettem, ez olyan cirka 4 perc volt. Ezalatt az idő alatt majd mindenki aki betért vett egy kazettát vagy CD-t, pedig nekem eléggé horribilisnek tűnt az ára, de később megnyugtattak, hogy tényleg drága volt, rendes helyen átszámítva csak mintegy 3500 Ft-ba került. Szóval lassan be lehet szerezni az év egyik legjobb albumát, bár itthon sem olcsó.

A lemez alcíme egyébként Greatest Hits Vol.II, amiből (meg a címből) is jól látszik, hogy már megjelent CD-n a híres válogatás első része is. Korábban valamilyen kifürkészhetetlen oknál fogva ("az Ok aznap este házon kívül vacsorázott") csak LP-n lehetett kapni, pedig azért CD-t sem tegnap óta gyártanak. A lemezen 10 szám található a legkülönbözőbb albumokról, valamint egy korábban kiadatlan szám, a Glory Row. A közreműködő zenészek listája meglehetősen hosszúra nyúlik, külön kódrendszert kellett bevezetni ahhoz, hogy minden szám mellett fel lehessen tüntetni, hogy ki is játszott akkor és ott tulajdonképpen. Ez a kódrendszer természetesen nem vonatkozik Ian Andersonra, valamint gitáros társára Martin Barre-ra sem. Ők végigcsinálták azt, amit csak lehetett, természetesen csak azokra az albumokra vonatkozóan, amelyek itt szerepelnek. Hogy melyek ezek? Természetesen a Minstrel in the Gallery és róla a címadó szám. A Warchild és a címadó szám. A Passion Play és a Passion Play Edit #9. De van még szám az Aqualung-ról, a Stand Up-ról, valamint a Benefit-ről is. A többit már csak azért sem írom le. Arról pedig, hogy az első lemezen mely számok voltak megtalálhatóak, a lemezboltokban lehet érdeklődni. Egyébként az első lemez kissé gyengébbre sikeredett szerintem, ugyanis attól, hogy egymás mellé hányak vasvillával néhány számot, az attól még nem lesz egy egységes album.

STILLA





## Új Valhalla könyvek



### Filmhírek

Egy kötelező megjelenésre hívnám fel a figyelmet: egy szokatlanul jól kidolgozott Sci-Fi a mozikban *Escape from Absolom* néven. Tényleg végig lehet nézni és ez szerintem már nagy szó. Aki esetleg már többször is végigélvezte Schwarzi legújabb filmjének, a *True Lies*-nek a bemutatóját, azt megnyugtathatom, körülbelül mindent látott ami érdekes. Viszont nem látta Jamie Lee Curtis (*A Fish Called Wanda*) élvezetes alakítását, valamint azt, hogy a jó öreg Arnie-ből lassan tényleg filmszínész lesz. Mindenesetre már most jobb mint James Bond. Az új Bondot egyébként Pierce Brosnan-nak hívják és már készül egy újabb 007-es film. Terence Hill és Bud Spencer tíz hosszú év után ismét közösen forgatnak egy western-t. Robert de Niro is ismét egy új film-ben szerepel, a *Bronx utcáin* címűben. Hát ennyit egyelőre...

### Raoul Renier: Acél és Oroszlán

Nagy fába vágta fejszét az író, amikor a M.A.G.U.S. világát választotta új regényének színteréül. Bár bizonyos szempontból könnyűnek látszhat egy már létező, kitalált világba helyezni a történetet, ez mégsem olyan egyszerű, hiszen pontosan kell illeszkednie a meglévő keretekhez és nem formálható át ezek közül egyik sem. Renier ezt a nehéz feladatot varázslatos egyszerűséggel oldja meg, egészen egyszerűen és elegánsan belibbent Ifin városába és úgy viselkedik, mint aki ott született, valamint kalandos ifjúkorát is a városban töltötte. Meg-elevenednek a kis utcácskák útvesztői, a bennük nyüzsgő emberek alakjai, a klánok agyafűrt szövvényei, az ellentétes célok érdekében harcoló különböző rendű és rangú csoportok látszólag céltalan manőverei és így tovább és tovább, a történet mesterien megformált vonalai mentén. A sztori egyébként nem másról szól, csak arról, hogyan próbálják többen is megingatni az abaszi-sziak abbitacél-monopóliumát, és természetesen a maguk számára megszerezni a titkot, a bányák pontos helyét, ahol az abbitot bányásszák, valamint a kovácsolás, az ötvöztetés pontos adatait. Több esélyes is van ebben a titokban kavargó harcban és persze van egy igencsak kevésbé esélyes társulat is, amelynek már az összehozatala is furcsa körülmények között zajlik, valamint az összetétele sem mindennapi. Tehát aki szereti a M.A.G.U.S. világát és szeretne olvasni valami jót, ami itt játszódik, az okvetlenül szerezze meg valahogy a könyvet.

### Ursula K. Le Guin: Tehanu

Akiknek ismerősen cseng a szerző neve, azoknak mondanám, hogy megjelent egy nagy tertalógia utolsó része. Nem nagyon hiszem, hogy lenne a fantasy kedvelők között olyan, aki ne ismerné *A Szigetvilág* varázslóját, az *Atuan* sírjai és *A legtávolabbi part* című történeteket, amelyeknek most méltó folytatásuk következik. *A Szigetvilágnak* immár van uralkodója, viszont nincs fővarázslója, hiszen az aki eddig betöltötte e tiszteket, nos ő nincs olyan állapotban, hogy bármit is varázsoljon. Kóbor visszatér oda ahol született, és megpróbál magához térni az utolsó nagy ütközet után. Ámde még korántsem pusztult el minden gonosz, aki az új király hatalma ellen tör. Kóbornak azonban újabb segítőitársai akadnak, nem is akármilyenek. Minden készen áll egy újabb összecsapáshoz. Azt kell mondjam, hogy a negyedik kötet már nem a régi lendülettel íródott, de nem hiszem hogy bárki is kihagyhatná, aki olvasta az előző három részt.

STILLA



# DEMOLOGIA

Værsågod!

Végre megérkezett a nyár. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a scene tagjai inaktivitásba burkolóznak. Ez idő tájt két hatalmas partyn kerülnek kibocsátásra a minden bizonnyal kifogástalan minőségű stuffok. Az egyik party a Spaceballs jóvoltából kerül megrendezésre. Jellemző a szervezésre az, hogy az

esemény az olimpiák megnyitásához hasonlóan egy úgynevezett opening demonstrationnal fog indulni. Erről egyelőre biztosan csak annyi tudható, hogy a vizuális dolgokért Facet, a moozax-ért pediglen Spaceman fog felelni. A party invitationt is igen profi módon kiviteleztek. Dope kódját, illetve Facet gfx-eit egy stílusos Nao zene kíséri. Említést tesznek továbbá arról, hogy már most szervezés alatt áll a jövőre megrendezésre kerülő meeting is. A másik nagy horderejű esemény az Assembly '94. Erre vonatkozóan sajnos egyelőre nincsenek információim. Egy viszont bizonyos. A szeptemberi szám bőségszárúként fogja ontani magából a töménytelen mennyiségű anyagot. Most pedig lássuk azt egy jéghideg málnaszörp társaságában, ami a múltkori számból kimaradt, illetve ami azóta hódít a boardokon.

## REAL / COMPLEX

Code: Gengis

Grafax: Titan, Eloy

Moozax: Clawz

A group francia divíziójának munkáját csak egyetlen szóval tudnám jellemezni. Brillíans. A dude-ok dacolva

az idő múlásával visszahozták azt a hangulatot, amely a régi korok demoira volt jellemző. Egy iszonyatosan cool logoval indítanak, melyben a színnek tökéletes harmóniát nyújtanak. Texture Mapped Boxok tömkelege lepi el a következő pillanatban a screent, mintegy kicsavarodva egy fekete lyuk közepéből. Még fel sem ocsúdunk meglepettségünkben, máris megjelenik az egész látvány megkoronázásaként egy vektorkocka, amely hordozza társai tulajdonságait. Rövid idő elteltével felfilleződik, és élei mentén lapokká darabolódik. A belsejébe érkezvén elolvashatjuk a credits listát. Stílusosan úgy van elkészítve, hogy a nevek 3 dimenzióban forognak, legalábbis első ránézésre. A későbbiek folyamán kiderül, hogy Z irányú kiterjedésük nulla, ergo vastagsá-

guk nem létezik. Ezt a pillanatot használják fel arra, hogy a következő textblokkot bemásolják. Ez egy igen érdekes, eddig még soha nem látott effekt. Az ezt követő jelenet is megér egy misét. Úgy tudnám megvilágítani, mintha egy cipzár zoomrotálna, s ezáltal úgy tűnik, mintha szétnyílna. Az első objektum, amely felbukkan belőle, egy texture mapped fa-gúla. Ezt követően egy lightsourced verziója munkáltatja a blittert. Majd a végső stádium a két effekt egyidejű megjelenítése. Egy gyönyörűen pixelezett Titan kép után az Originból ismert vektor tunnel következik, azzal a különbséggel, hogy ez textmappos. 418 polygonból álló Vektorworld fűszerezi a demo már-már sokkoló hatását. Akí animációnak hiszi, nagyon nagy tévedésben







van.

Eloy fantasztikus grafikáját mi követhetné más, mint egy remekül kivitelezett fractal landscape. A dinamikus zene, amely kiválóan időzített, itt ér véget. De csak azért, hogy felváltsa egy bolondosnak titulálható endpart zene. Itt tájékozódhatunk arról is, hogy nem sokáig szabadultunk meg tőlük, hiszen Seduction című zenelemezőnk Deadline közelben van. Power on...

#### IN A DREAM / EQUINOX

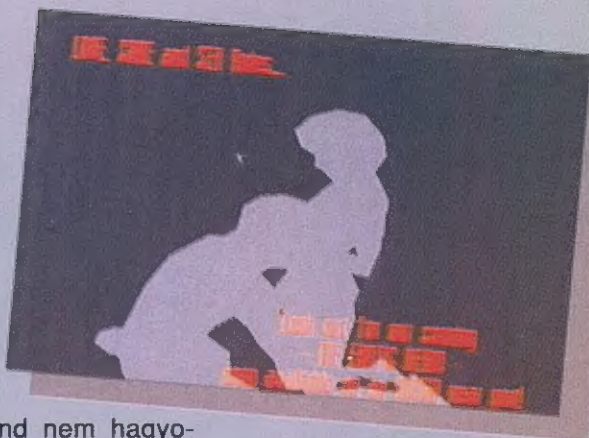
Code: Rioter

Grafax: Chrome, Icebyte

Moozax: Loxley

Kemény 6 hónap kellett ahhoz, hogy a guyok rájöjjenek, nélkülük nem létezhet a scene. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint legújabb produkciójuk, ami egy frappáns Chrome képpel indít. Levonhatjuk rögtön a tanúbizonyságot, hogy a srác nem felejtett el rajzolni. A coder sem titkolja el különösebben, hogy otthon érzi magát fraktal ügyben. Bemelegítés gyanánt különféle nemzetközileg ismert piktogramokat hoz létre belőlük. Példaként megemlíteném az anarchy, illetve az acid jelét, de a kresz területéről is szívárgott be pár dolog.

nyire is szereti őket a rendőrség ezért. A gyengébbek kedvéért megjegyzem, hogy ez egy úgymond nem hagyományos úton történő modemezést takar. A demot egy bájos fiatal hölgy portréja zárja



Icebyte jóvoltából. Loxley andalító zenei aláfestése teszi a produkciót felejthetlenné.

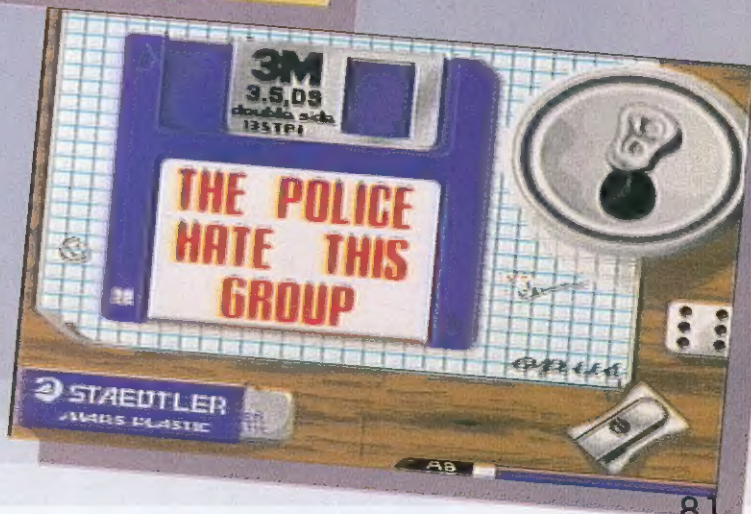


Záróakkordként engedjétek meg egy pár sor. Bár ez a debütáló cikkem, mégis úgy érzem, helyesen cselekszem, ha a jövőben is tartom magam ahhoz, hogy az újdonságok közül elsősorban azokat mutassam be, amelyek valamilyen módon egyedit nyújtanak, és nem a régi agyonkiaknázott rutinokat tartalmazzák. Megpróbálom ezekről megfelelő részletességgel, de persze a teljesség igénye nélkül beszámolni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is mindenkinek jó pihenést kíván:

Rainbow

Mindez

persze zoomrotated formában. A hagyományos faág struktúrájú fraktált pedig arra használják fel, hogy törései mentén forgó vektorokra bontsák fel. A coming soon part következik, amelyben egy nagy erőfeszítéssel készülő új erotikus demojukból láthatunk pár képkockányit. Ezt követően meghirdetik a calling card competitiont, s egy picture által megvilágosítják, meny-





# TOP LISTÁK

## AKCIÓ

1. Doom
2. Cannon Fodder
3. Mortal Kombat
4. Bubba & Stix
5. Bansee
6. Disposable Hero
7. Raptor
8. Brian the Lion
9. Apocalypse
10. James Pond 3

## SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. X-Wing
5. Overlord
6. 1942
7. Pacific Strike
8. Indy Car Racing
9. Microsoft Flight Sim. 5.0
10. Subwar 2050

## KALAND

- |     |                      |      |
|-----|----------------------|------|
| 1.  | Ultima 8             | rol. |
| 2.  | Day Of The Tentacle  | adv. |
| 3.  | Gabriel Knight       | adv. |
| 4.  | Sam & Max            | adv. |
| 5.  | Alone In The Dark 2. | adv. |
| 6.  | Beneath the Steel S. | adv. |
| 7.  | Heimdall II          | rol. |
| 8.  | Darkmere             | adv. |
| 9.  | Elder Scrolls        | rol. |
| 10. | Darksun              | rol. |

## PC 10

1. Tie Fighter (Virgin Games)
2. Settlers (Blue Byte)
3. Doom (ID Software)
4. 1942 (Microprose)
5. F14 (Microprose)
6. X-Wing (U.S.Gold)
7. Pacific Strike (Origin)
8. Reunion (Grandslam)
9. Gabriel Knight (Sierra)
10. Theme Park (Electronic Arts)

## STRATÉGIA

1. Settlers
2. Sim City 2000
3. Theme Park
4. Reunion
5. UFO
6. Battle Isle II
7. K240
8. Genesis
9. Detroit
10. D-Day

## FILM

1. Ace Ventura
2. Lángoló jég
3. Csupasz Pisztoly 33 1/3
4. Beverly Hills Cop 3
5. A cég
6. Szökevény
7. A szomszéd nője mindig zöldebb
8. Aladdin
9. Jég veled!
10. Addams Family 2.

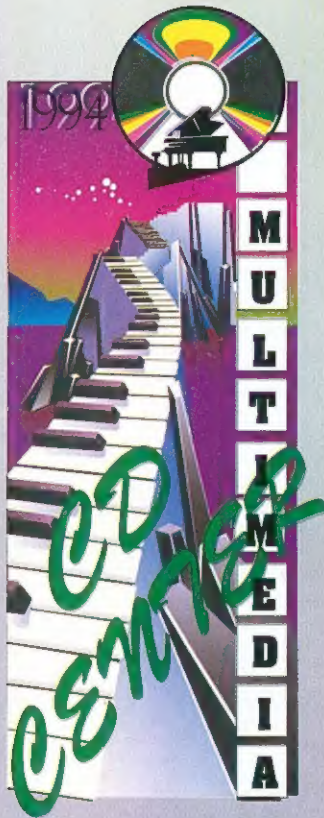
## Charlie's TOP 10

1. Sensible Soccer
2. NHL Hockey
3. Sam and Max
4. Battle Isle 2
5. Doom
6. Syndicate
7. Dune 2
8. Raptor
9. Incredible Toons
10. Pinball Fantasies



# AUTOMEX MULTIMEDIA CD CENTER

## "Minden áron versenyben!"



### MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA!

Több ezer CD közül  
válogathat raktárról! Kérje  
floppyn lévő részletes  
árjegyzékünket!

Vidékre utánvéttel szállítunk!

#### AUTOMEX

Amerikai-Magyar Kft.

1077 Wesselényi u. 21.  
Tel: 2-680-885, 2-678-547  
Fax: 2-678-546

#### ASTORIA üzletház

1072 Rákóczi u. 4-6.  
Tel/fax: 1-221-281  
Nyitvatartás: 10-18h

#### CD-Byte

1027 Bem J. tér 2.  
Tel/FAX 2-026-438  
Nyitvatartás 10-19h

#### 3G-Computer

1093 Lónyay u. 13/b.  
Tel/fax 2-172-800

### Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények:

A megunt CD-jét  
kedvező áron beszámítjuk,  
ha nálunk újat vásárol.

Kérje részletes  
klubtagsági  
tájékoztatótunkat.

### AKCIÓ!

SONY 33A CD ROM Drive+  
ajándék CD 18900 Ft+Áfa

Minden 3500 Ft alatti  
CD ROM csak 1280 Ft+Áfa

CD Pack 10 lemezzel  
5900 Ft+Áfa

Ha bármely általunk is  
forgalmazott CD ROM-ot  
máshol olcsóbban kínálják  
önnek, mi azt még  
olcsóbban adjuk majd oda!

FRISS INFORMÁCIÓK  
A TELETEXT  
375-ÖS OLDALÁN



# Panasonic

Irodatechnika

A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói



## KX-P4400i

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

## KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm



HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET  
**INTEC Kft.**

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058